

1 2007
PS2 · PS3 · XBOX · 360 · GAMECUBE · WII · PSP · DS
Ausgabe 159
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75 / Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
DEUTSCHLAND-START
Wii
Konsole, Features & Zubehör
Die Analyse: 15 Seiten Insider-Infos
Der Test: Legend of Zelda – Twilight Princess
Die Spiele: 24 Starttitel im Überblick
PS 3 IM CHECK
Wir haben sie!
9 Seiten Spiele, Technik, Eindrücke
10 SEITEN KAUFBERATUNG
Welches System ist für Euch das beste?
GEARS OF WAR
Im Test: 91% Spielspaß für den Action-Knaller auf Xbox 360
FINAL FANTASY 12
Getestet mit 93%: Bestes Rollenspiel für die PS2
DVD
16
usk
71 Spielevideos
113 Minuten Laufzeit
THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess
96% SPIELSPASS
Bestes Action-Adventure aller Zeiten!
PS3
Gran Turismo HD
PS3
Ridge Racer 7
TEST
Rainbow Six Vegas
TEST
Tony Hawk's Project 8
4 196653 304995 01


The Pokémon Company
Nintendo
WELCHES POKÉMON STECKT IN DIR?
Pokémon Mystery Dungeon
Team Blau
Team Rot
JETZT WIRD ALLES ANDERS!
DENN AB SOFORT BIST DU EIN POKÉMON.
Zumindest mit Pokémon Mystery Dungeon! Finde heraus, wie Du wieder ein Mensch werden kannst. Bis es soweit ist, musst Du Dich in einer Welt voller Gefahren behaupten. Kämpfe gegen andere Pokémon und befreie Deine Freunde aus gefährlichen Verliesen. Aber Vorsicht! Kein Verlies gleicht dem anderen – so warten immer neue Überraschungen auf Dich. Zum Glück kannst Du gemeinsam mit Deinen Freunden dieses fantastische Pokémon-Abenteuer bestehen: Mit dem Nintendo DS und dem Nintendo DS Lite kabellos und mit dem Game Boy Advanced über das Linkkabel. Finde jetzt raus, welches Pokémon in Dir steckt.
Lass es raus! Mit Pokémon Mystery Dungeon.
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE SP
www.pokemon.de
©2006 Pokémon. ©1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2006 CHUNSOFT. TM and ® are trademarks of Nintendo.
The contents of Pokémon Mystery Dungeon Blue Rescue Team and Red Rescue Team are almost the same. Please purchase either one according to the system you want to use.
www.nintendo.de



71 Spiele als Video, 113 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an
Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst: Da alle Xbox-360-Videos im Breitbildformat auf der DVD vorhanden sind, muss der DVD-Player auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden. Das gilt auch für die PS2: Im DVD-Player-Menü (per Select-Taste) wählt Ihr in den Einstellungen '4:3 Letterbox'.
Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten das Bildformat am TV auf Automatik stellen, da auf der MAN!AC-DVD zwei Bildformate (4:3, 16:9) wechseln.

*nur auf 'unrestricted'-DVD: **Auf diese Weise gekennzeichnete Beiträge findet Ihr ausschließlich auf der Heft-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 101)**

01-2007

Die DVD langsam und vorsichtig aus dem Heft trennen!

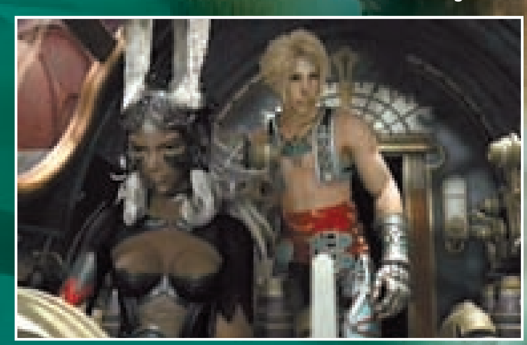


Call of Duty 3

Das Kriegs-Epos geht in die dritte Runde – auf DVD berichten wir direkt von der virtuellen Front.

Final Fantasy 12

Im großen Import-Test: Die neueste "Final Fantasy"-Episode überrascht Serien-Fans mit zahlreichen Neuerungen.



Wii Special
Die Hardware
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Trailer: Red Steel
Trailer: Wii Roundup

Trailer
Clive Barker's Jericho nur auf 'unrestricted'-DVD*
Dead or Alive Xtreme 2
Gran Turismo HD
Gundam Mobile Suit
Resistance: Fall of Man nur auf 'unrestricted'-DVD
Ridge Racer 7
Untold Legends: Dark Kingdom

Tests
Bomberman Act: Zero
Call of Duty 3 erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Disgaea 2 – Cursed Memories
Eragon
F.E.A.R. nur auf 'unrestricted'-DVD
Final Fantasy 12 (Import)
Gears of War nur auf 'unrestricted'-DVD
Marvel Ultimate Alliance
Neo Geo Battle Coliseum
Rainbow Six Vegas + Interview
Shin Megami Tensei: Devil Summoner (Import)
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Tales of the Abyss (Import)
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Tony Hawk's Project 8
WWE SmackDown vs. Raw 2007

Short Cuts
Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
Jagdfieber
Kaido Racer 2
RTL Skispringen 2007
Ski Alpin Racing 2007

Handheld
GTA Vice City Stories erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Gun Showdown
L.A. Rush
Mortal Kombat Unchained erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Pilot Academy
Pro Evolution Soccer 6
Yoshi's Island DS

Extended
Jäger der verlorenen Genres: Prügel-Scroller
Pro Evolution Soccer Europameisterschaft
Spiel-Film: Quest for Tires (C64)

anyMAN!AC
Silent Hias – Teil 2

Credits / Outtakes

Inhalt 01-2007

Wii Special
Die Hardware
The Legend of Zelda:
Twilight Princess
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Trailer: Red Steel
Trailer: Wii Roundup

Trailer
Clive Barker's Jericho
nur auf 'unrestricted'-DVD
Dead or Alive Xtreme 2
Gran Turismo HD
Gundam Mobile Suit
Resistance: Fall of Man
nur auf 'unrestricted'-DVD
Ridge Racer 7
Untold Legends: Dark Kingdom

Tests
Bomberman Act: Zero
Call of Duty 3
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Disgaea 2 – Cursed Memories
Eragon
F.E.A.R. nur auf 'unrestricted'-DVD
Final Fantasy 12 (Import)
Gears of War nur auf 'unrestricted'-DVD
Marvel Ultimate Alliance
Neo Geo Battle Coliseum
Rainbow Six Vegas + Interview
Shin Megami Tensei:
Devil Summoner (Import)
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Tales of the Abyss (Import)

The Legend of Zelda:
Twilight Princess
Tony Hawk's Project 8
WWE SmackDown vs. Raw 2007

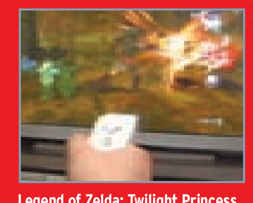
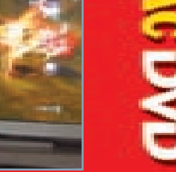
Short Cuts
Black Hawk Down: Team Sabre
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
Jagdfieber
Kaido Racer 2
RTL Skispringen 2007
Ski Alpin Racing 2007

Handheld
Grand Theft Auto: Vice City Stories
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Gun Showdown
L.A. Rush
Mortal Kombat Unchained
erweitert auf 'unrestricted'-DVD
Pilot Academy
Pro Evolution Soccer 6
Yoshi's Island DS

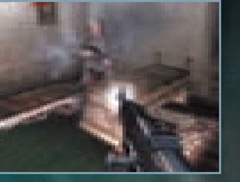
Extended
Jäger der verlorenen Genres:
Prügel-Scroller
Pro Evolution Soccer
Europameisterschaft
Spiel-Film: Quest for Tires (C64)

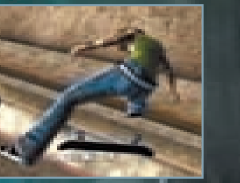
anyMAN!AC
Silent Hias – Teil 2

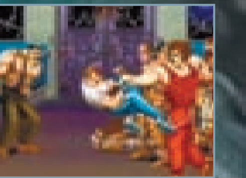
Credits / Outtakes



Legend of Zelda: Twilight Princess

Final Fantasy 12


Call of Duty 3


Tony Hawk's Project 8


Jäger der verlorenen Genres: Prügel-Scroller

MAN!AC DVD

01-2007 | WII & ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Call of Duty 3 · Rainbow Six Vegas
Final Fantasy 12 · GTA: Vice City Stories
Tony Hawk's Project 8 · u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

01-2007

Im Test: Wii-Konsole & Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo Wii

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden.



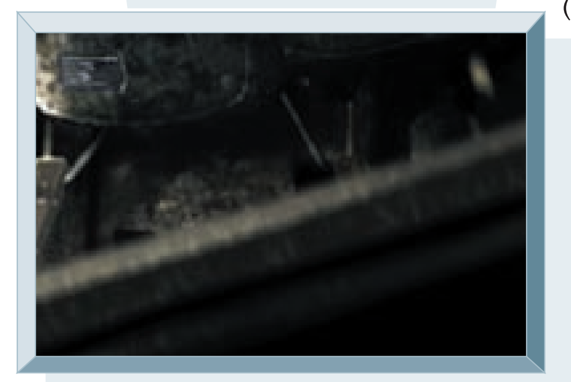
LEUCHTENDE AUGEN

Die so genannten Weihnachtsausgaben bedeuten für jede Videospiel-Redaktion ein Höchstmaß an Stress. Alle Software-Hersteller wollen mit ihren Produkten rechtzeitig zu den umsatzträchtigsten Wochen des Jahres in den Händlerregalen präsent sein. Und ein Games-Magazin wie die MAN!AC will natürlich möglichst alle Spiele ausführlich in die Mangel nehmen, damit die Leser – vernebelt von "O Tannenbaum"-Klängen, Lebkuchen-Duft und Lametta-Optik – am Fest der Liebe keine unliebsame interaktive Überraschung erleben. Das bedeutet für die Redakteure: Telefonterror bei Publishern machen, damit Testmuster vor Druckunterlagenschluss auf dem Tisch liegen; angesichts von Unmengen an Software Überstunden schieben und am Wochenende arbeiten; aufkeimende Erkältungen ignorieren und pflichtbewusst seinen Job verrichten und so weiter und so fort.

Wir wollen an dieser Stelle aber nicht auf Eure Tränendrüsen drücken, sondern stolz das Endergebnis oben genannter Bemühungen präsentieren – die unserer Meinung nach spannendste MAN!AC der letzten Jahre. Nicht nur, dass Ausnahmespiele wie "The Legend of Zelda: Twilight Princess", "Final Fantasy 12", "Gears of War" und "Guitar Hero 2" unser Testlabor mit Höchstwertungen durchliefen. Nein, mit der Veröffentlichung von Nintendos Wii (weltweit) und Sonys Playstation 3 (Japan und USA) durften wir die beiden noch ausstehenden Konsolen der neuen Gerätegeneration in der Redaktion willkommen heißen und sie nach Lust und Laune begaffen, begrabschen und ausprobieren. Bei einem solch opulent gedeckten Gabentisch leuchteten selbst die abgebrühten 'Ich habe schon alles gesehen, mich kann so schnell kein Game oder Gerät umhauen'-Redakteursaugen wie damals am Tag der Bescherung, als Atari VCS 2600, NES oder Game Boy unterm elterlichen Weihnachtsbaum lagen.

Damit auch Ihr beim Lesen strahlende Augen bekommt, haben wir im wahrsten Wortsinne alle Hebel in Bewegung gesetzt und der Druckerei einen zusätzlichen Arbeitstag abgetrotzt, so dass Ihr alle wichtigen Themen nun topaktuell in den Händen halten könnt.

Im Namen der Redaktion wünschen wir Euch ein frohes Fest, verspielte Feiertage und viel Spaß mit dieser MAN!AC. Möge der Funken der virtuellen Faszination auch auf Euch überspringen!



"Killzone: Liberation" (Sony, 2006)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Januar 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox (360) und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Weihnachten steht wieder mal vor der Tür.

Wie viel Geld werdet Ihr in Euer Hobby Videospiele vor dem Fest investieren?

MAN!AC-MEINUNG NR. 51

- (A) Bin derzeit knapp bei Kasse, werde maximal um die 100 Euro ausgeben.
- (B) Ich greife tiefer in die Tasche und investiere über 100, aber noch unter 300 Euro.
- (C) Dieses Jahr lasse ich es krachen und kurble die Videospiel-Wirtschaft mit über 300 Euro an.

Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ 360 ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir

○ PS3 ○ Wii ○ Xbox 360

INHALT

SPECIAL

8 **Wii es Euch gefällt**
Nintendos neue Konsole unter der Lupe

10 **Kanale grande**
Das kann die ungewöhnliche Benutzeroberfläche des Wii

12 **Wii Love To Entertain You**
Die 24 Wii-Starttitel im Überblick

16 **Wii Love Retro**
So zockt Ihr dank Virtueller Konsole alte Spieleklassiker

22 **Playstation 3: Der erste Härtetest**
Fakten, Features, Faszination: Sonys NextGen-Konsole im Detail

26 **Resistance: Fall of Man**
Was taugt Insomniacs Ego-Ballerei?

28 **Gran Turismo HD**
Der Rennspielkönig wagt den Schritt auf die nächste Generation

32 **Genji: Days of the Blade**
Von der PS2 auf die PS3: Samurai Yoshitsune schwingt das HD-Schwert

34 **Formula One Championship Edition**
PS3-exklusiv: Schicke F1-Boliden erobern High-Definition-Gefilde

PREVIEWS

18 **Medal of Honor: Airborne**
EAs langlebige Shooter-Serie macht sich für den ersten NextGen-Einsatz fit

20 **Clive Barker's Jericho**
Digitale Gruselstunde aus der Ego-Perspektive mit Horrormeister Clive Barker

36 **Def Jam: Icon**
Musik im Blut: Wie die Hip-Hop-Keilerei dem Prügel-Genre Beine macht

38 **Stuntman 2**
B-Movie oder Blockbuster? Erste Infos zum automobilen Actionspiel

AKTUELL

100 **Pocket Dream Console:** Was kann das unbekannte Handheld aus Fernost?

40 **Nachrichten:** Neuheiten aus der Industrie

48 **Termine:** Alle Hits von heute und morgen im Überblick

SERVICE

112 **Leserbriefe:** Das habt Ihr zu sagen

113 **Know-how:** Ad-Hoc-Spiele mit der PSP online zocken

114 **Last Resort:** Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

RUBRIKEN

5 **Editorial**
50 **So werten wir**
101 **Abonnement**
102 **Nachbestellung**
118 **Impressum**
118 **Inserenten**
118 **Vorschau**

MAN!AC EXTENDED

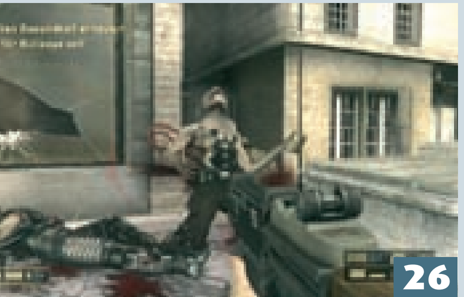
54 **Konsolen-Kompass**
Welches System ist für Euch das beste?

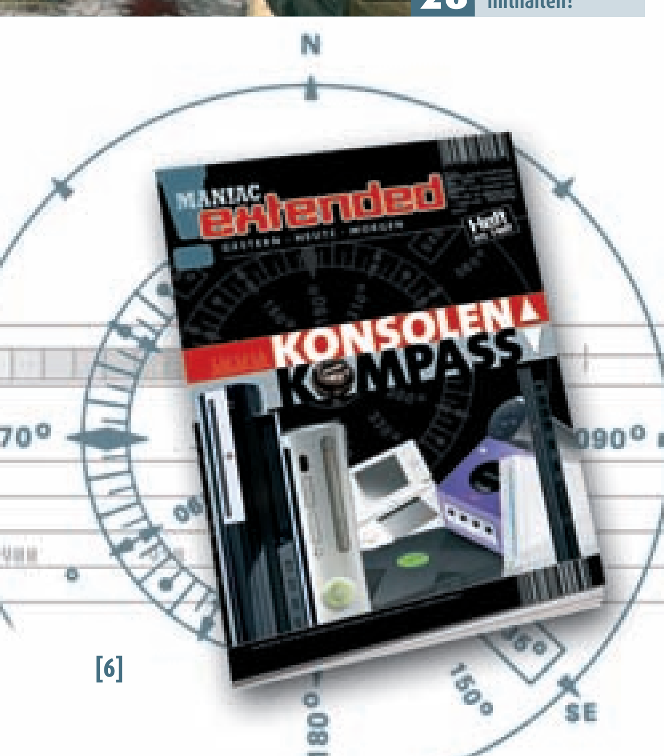
64 **Next Level:** Feel it! Rumble-Technologie von Morgen

65 **Kolumne – Inside Assassin's Creed:** Produzentin Jade Raymond plaudert

66 **Retro:** Jäger der verlorenen Genres, Teil 3 – Prügelscroller

18
Im Westen nichts Neues? Von wegen! Medal of Honor: Airborne überrascht mit neuen Spielansätzen.


26
Kriegs-Shooter für die PS3: Kann Resistance: Fall of Man mit der 360-Konkurrenz "Call of Duty 3" mithalten?



PAL-TESTS

94	Call of Duty 3	Ego-Shooter	x	x	
96	Disgaea 2: Cursed Memories	Strategie	x		
88	Eragon	Action			
78	Guitar Hero 2	Musikspiel	x		
80	Marvel: Ultimate Alliance	Action	x	x	
97	Mercury Meltdown Remix	Geschicklichkeit	x		
84	Phantasy Star Universe	Rollenspiel	x		
97	RTL Skispringen 2007	Sportspiel	x		
97	Ski Alpin Racing 2007	Sportspiel	x		
69	SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur..	Jump'n'Run	x		x
93	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure			x

NEXTGEN-TESTS

98	Bomberman Act: Zero	Action		x	
94	Call of Duty 3	Ego-Shooter		x	
88	Eragon	Action		x	
90	F.E.A.R.	Ego-Shooter		x	
74	Gears of War	Action		x	
70	Legend of Zelda, The: Twilight Princess	Action-Adventure			x
80	Marvel: Ultimate Alliance	Action		x	
84	Phantasy Star Universe	Rollenspiel		x	
82	Rainbow Six Vegas	Ego-Shooter		x	
52	Super Monkey Ball: Banana Blitz	Geschicklichkeit			x
92	Superman Returns	Action		x	
86	Tony Hawk's Project 8	Sportspiel		x	

IMPORT-TESTS

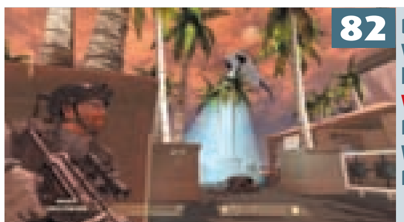
42	Final Fantasy 12	Rollenspiel	x		
46	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Rollenspiel	x		
45	Tales of the Abyss	Rollenspiel	x		

HANDHELD-TESTS

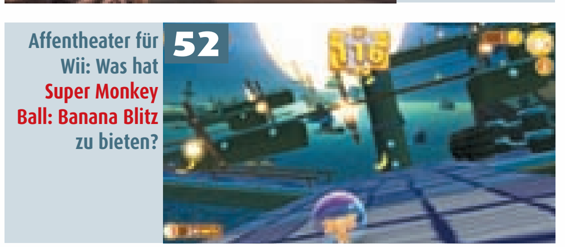
103	Gun Showdown	Action-Adventure	x		
103	L.A. Rush	Rennspiel	x		
107	Lumines 2	Denkspiel	x		
109	Mortal Kombat Unchained	Beat'em-Up	x		
109	Need for Speed Carbon: Own the City	Rennspiel	x		
108	Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	Rollenspiel			x
108	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	x		
109	Sonic Rivals	Jump'n'Run	x		
106	Star Wars Lethal Alliance	Action	x		x
105	Tomb Raider: Legend	Action-Adevnture			x
105	WWE SmackDown vs. Raw 2007	Beat'em-Up	x		
104	Yoshi's Island DS	Jump'n'Run			x



70
Warum The Legend of Zelda: Twilight Princess die zweithöchste bislang vergebene MAN!AC-Wertung absahnt, lest Ihr in unserem XXL-Test.



82
Besser als der Vorgänger, doch kann Rainbow Six Vegas "Ghost Recon Advanced Warfighter" den Rang ablaufen?



52
Affentheater für Wii: Was hat Super Monkey Ball: Banana Blitz zu bieten?



74
Mehr als ein Grafikbrecher: Warum Gears of War das imposanteste Actionspiel aller Zeiten ist.

Wii es Euch gefällt

Auf geht's: Ab dem 8.Dezember bekommt Ihr Wii mit der Minispielsammlung "Wii Sports" für 250 Euro.

Nintendos neue Heimkonsole geht endlich an den Start: Wir nehmen das fertige Gerät unter die Lupe.

Am 8. Dezember bricht für PAL-Gamer ein neues Videospielzeitalter an: Erstmals hat es Nintendo fertig gebracht, europäische Zocker zeitnah mit dem Rest der Welt mit neuer Hardware zu versorgen. Aber nicht nur das ist Grund zur Freude, denn Wii steht auch für den Versuch, frische Wege zu gehen: Aus der Jagd nach immer neuen technischen Bestleistungen steigt der Mario-Konzern bewusst aus und überlässt das HD-Duell den Rivalen von Sony und Microsoft. Stattdessen soll durch das neuartige Steuerungskonzept frischer Wind in die Spielewelt gebracht werden.

Um dieses Vorgehen zu betonen, wurde nicht zuletzt konsequent auf die Nennung genauer technischer Daten verzichtet: Was Wii wirklich unter der Haube hat, lässt sich nur abschätzen. Angesichts der wenigen bekannten Details und der Qualität bereits gezeigter Titel liegen nur zwei Dinge nahe: PS3 und Xbox 360 können zweifelsfrei spektakulärere und detailliertere HD-Optiken auf den Bildschirm zaubern, aber leistungsfähiger als die alte Konsolen-Generation ist Wii trotzdem.

Frischer Wind

Echte HD-Auflösungen und Dolby-Digital-Klänge bekommt Ihr bei Wii also nicht, mit möglicher 480p- und ProLogic-2-Unterstützung kann sich die Technik trotzdem sehen lassen. Widescreen und 60Hz-Wiedergabe sind ebenfalls vorhanden, wie regelmäßig diese Optionen von den Spielen allerdings genutzt werden, können wir mangels Software noch nicht abschätzen. Für die angestrebten Ziele braucht Nintendo auch nicht mehr – denn das Besondere der Konsole liegt bekanntlich im originellen Controller. Mit gewöhnlichen Pads werden auf dem Wii nur Gamecube- oder Retro-Spiele gedaddelt, für die neuen Titel hantiert Ihr mit zwei Geräten – dem Nunchuk und der Fernbedienung.

Wir konnten diese ungewöhnliche Kombination nun erstmals länger antesten und sind von der Praxistauglichkeit angenehm überrascht: Zwar ist eine kleine Verzögerung bemerkbar, bevor sich Eure Bewegungen auf dem Bildschirm auswirken, doch fällt diese nicht weiter ins Gewicht. Die Abfrage klappt einwandfrei – egal, ob



Die Sensorbar ist überraschend klein, fängt Eure Bewegungen aber exakt ein.

So ungewöhnlich wie effektiv – die Controller-Kombination aus Nunchuk (links) und Remote (rechte Seite).



Die Schnittstellen für die Nutzung der Gamecube-Fähigkeiten liegen oben: Hier stöpselt Ihr Pads an und steckt Memory Cards ein.



Die Front des Wii hat nur die wichtigsten Tasten: Hinter der Klappe verbirgt sich zusätzlich ein Slot für SD-Karten und der Knopf zum Synchronisieren der kabellosen Pads.

Netzteil- und Videokabel-Stecker haben eine andere Form als beim Gamecube, deshalb sind frische Strippen notwendig. Die USB-Slots (oben) erlauben den Anschluss zukünftiger Peripherie.

Ihr auf einer kleinen Glotze oder 2-Meter-Leinwand spielt. Alles, was Ihr dazu braucht, ist die 'Sensorbar'. Diese knapp 20 Zentimeter lange Leiste wird ober- oder unterhalb des Bildes angebracht und reicht aus, um Eure Aktionen genau zu messen, sofern kein Hindernis den Empfang blockiert. Ein rund drei Meter langes Kabel verbindet das Hilfsmittel mit dem Wii-Gerät, was in den meisten Wohnzimmern ausreichend sein dürfte.

Für 249 Euro erhaltet Ihr neben der Konsole samt Standfuß, Netzteil und Sensorbar einen kompletten Controller (also Nunchuk und Fernbedienung), außerdem liegt die knuffige Minispielsammlung "Wii Sports" bei. Zur Verkabelung mit dem Fernseher erhaltet Ihr lediglich ein AV-Kabel, das aber ein überraschend gutes Bild liefert. Trotzdem solltet Ihr in die besseren Alternativen RGB- oder Komponenten-Kabel (jeweils 30 Euro) investieren, um wirklich das schärfste Bild aus dem Wii heraus zu holen. Die alten Gamecube-Kabel lassen sich übrigens wegen neuer Steckerformen nicht mehr nutzen. Während der Classic-Controller für nur 19 Euro günstig zu haben ist, müsst Ihr für gesellige Mehrspieler-Runden bei neuen Wii-Spielen tiefer in die Tasche greifen, denn Nunchuk (19 Euro) und Fernbedienung (39 Euro) braucht Ihr fast immer zusammen. Außerdem reicht der 512 MB große interne Speicher nicht ewig: Dann heißt es alte Sachen löschen oder SD-Karten zur Auslagerung anschaffen.

Einfach und edel

In Sachen Bedienung macht Euch Wii den Einstieg leicht: Die Grundeinstellungen erledigt Ihr in klar strukturierten und einfach erklärten Menüs, kein Neukäufer muss vorher ein Technik-Lexikon wälzen. Auf den ersten Blick etwas verwirrend sehen nur die einzelnen 'Kanäle' aus, die wir Euch auf den nächsten beiden Seiten genauer vorstellen, doch auch an die habt Ihr Euch im Handumdrehen gewöhnt. Am Gerät selbst, das konsequent für vertikale Aufstellung konzipiert wurde, könnt Ihr kaum etwas falsch machen: Die Schnittstellen sind klar gegliedert und übersichtlich angeordnet, das moderne Shuffle-Laufwerk schluckt eingelegte Scheiben problemlos. Sorgen um die kleineren Gamecube-Discs müsst Ihr Euch auch keine machen – egal, ob Ihr sie mittig in den Schlitz steckt oder nicht: Sie werden ohne Mucken eingezogen und selbstständig vom Gerät korrekt zentriert. Ein kleines Detail am Rande: Das blaue Leuchten des Laufwerkschlitzes ist beim fertigen Wii nicht dauerhaft zu sehen – lediglich beim Einschalten und DVD-Wechsel strahlt es kurz auf. Apropos DVD: Filme abspielen könnt Ihr auf Wii nicht. Allerdings gab Nintendo vor kurzem bekannt, dass es in Zukunft eine neue Fassung der Hardware zu kaufen geben wird, die auch den cineastischen Einsatz erlaubt. *us*

Einsteigerfreundlich: Simple Spiele lassen sich auch nur mit der Fernbedienung steuern.

Im Größenvergleich mit den anderen Next-Gen-Konsolen fällt der Wii geradezu winzig aus.

Kanale grande

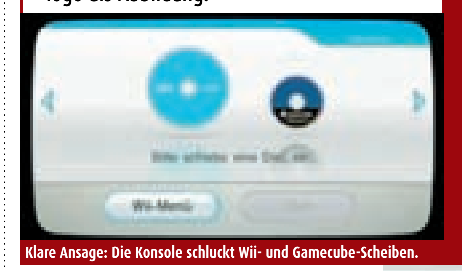
Das Menüsystem des Wii ist wahrlich originell und ungewöhnlich – wir stellen die vielfältigen Möglichkeiten im Detail vor.

Wer seinen Wii einschaltet, der staunt erst einmal über das ungewohnte Bild, dass sich ihm bietet: Statt nüchterner Menüs mit auswählbaren Textboxen seht Ihr nämlich ein Dutzend kleiner Mini-Bildschirme, die teilweise mit Animationen gefüllt sind oder (noch) leer stehen. Dahinter verbergen sich die so genannten 'Kanäle' – jeder davon steht für eine Funktion, die der Wii beherrscht. Bevor wir mit der Erklärung der wichtigsten Bereiche beginnen, ein Hinweis: Wollt Ihr die Möglichkeiten komplett ausnutzen, kommt Ihr um einige Erweiterungen nicht herum. Zwar besitzt Wii einen internen Datenspeicher, doch zum Import eigener Bilder oder Musiken braucht Ihr handelsübliche SD-Karten.
Außerdem ist ein Zugang zum Internet für die interessantesten Funktionen nötig: Da Nintendo zwar einen Adapter für LAN-Kabel angekündigt, aber noch keinen Termin festgelegt hat, benötigt Ihr dafür die Möglichkeit, per WiFi online zu gehen – sei es via passendem Router oder hauseigenem USB-Connector, der ursprünglich als DS-Zubehör konzipiert war. Leider konnten wir einen Teil der Funktionen wie auch "Wii-Connect 24" (Wii kann im Standby-Modus z.B. Updates enpfangen) noch nicht live ausprobieren, weil sie erst zum Europastart aktiviert werden. *us*



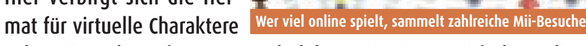
1. Spiele

Immer links oben zu finden ist der Kanal für die Wii- oder Gamecube-Spiele: Legt Ihr die Scheiben ein, werden Wii-Titel mit dem jeweiligen Motiv angezeigt, Gamecube-Discs bekommen das dazugehörige Systemlogo als Abbildung.



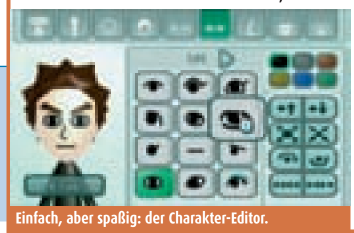
Klare Ansage: Die Konsole schluckt Wii- und Gamecube-Scheiben.

2. Mii



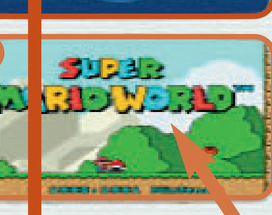
Wer viel online spielt, sammelt zahlreiche Mii-Besucher.

Hier verbirgt sich die Heimat für virtuelle Charaktere – die Miis –, die auf Eurer Konsole leben. Mit einem einfachen Editor habt Ihr die Möglichkeit, aus verschiedenen Elementen einen individuellen Avatar zu basteln (unten): Bei den knuffigen Figürchen bestimmt Ihr vor allem die Kopf-Details wie Haare, Augen und Mundform. Besiedeln mehrere Miis Euren Wii, wuseln sie auf einem virtuellen Platz herum und interagieren sogar gelegentlich miteinander (oben) oder treten auf Pfiff in Reih und Glied an. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Euer Alter Ego auf dem Controller speichern und dann z.B. in "Wii Sports" damit spielen. Erlaubt Ihr sogar die 'öffentliche' Nutzung, reist Euer Mii auf die Konsolen von Zockern, die Ihr etwa bei Online-Spielen trefft – genauso finden sich neue Kerlchen bei Euch ein!



Einfach, aber spaßig: der Charakter-Editor.

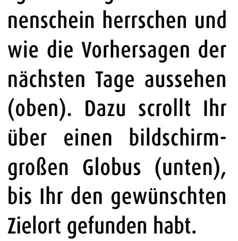






5. Wetter

Beim Wetterkanal macht Ihr Euch schlau, wo gerade Regen oder Sonnenschein herrschen und wie die Vorhersagen der nächsten Tage aussehen (oben). Dazu scrollt Ihr über einen bildschirmgroßen Globus (unten), bis Ihr den gewünschten Zielort gefunden habt.

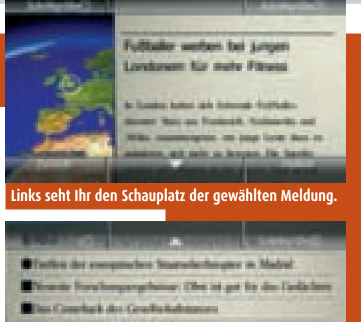


Die Vorschau umfasst die nächsten fünf Tage.

Fast wie im Fernsehen: der Erdball mit Witterungsbedingungen.

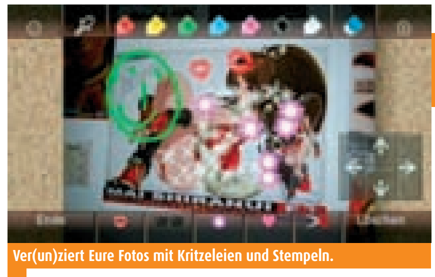
6. Nachrichten

Hier finden sich aktuelle Schlagzeilen und News-Meldungen zu Sport, Politik und dem sonstigen Weltgeschehen (unten). Zur besseren Lesbarkeit lässt sich die Schriftgröße skalieren (oben). In den USA arbeitet Nintendo mit CNN zusammen, wer bei uns die Neuigkeiten liefert, wurde noch nicht bekannt gegeben.



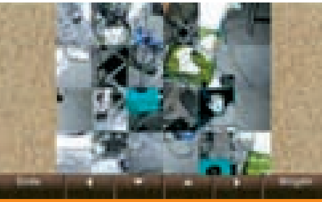
Links seht Ihr den Schauplatz der gewählten Meldung.

Schlagzeilen liefern einen schnellen Überblick.


Ver(un)ziert Eure Fotos mit Kritzeleien und Stempeln.

3. Foto

Auch im Fotokanal könnt Ihr einiges anstellen: Per SD-Karte importiert Ihr Bilder auf den Wii. Dort lassen sich die Motive vielfältig bearbeiten und weiter verwenden. In einem einfachen Editor ändert Ihr z.B. den Kontrast oder färbt alles in Sepia-Töne, zeichnet in verschiedenen Farben Linien ein, kopiert einzelne Bildausschnitte und stempelt Symbole darauf (oben). Als spaßiges Gimmick entpuppt sich die Puzzlefunktion (unten), die Euer Bild in Kästchen zerteilt und sie mischt – per Remote schiebt Ihr die Einzelteile herum und setzt sie neu zusammen. Natürlich darf eine Slideshow-Funktion nicht fehlen, die Ihr auf Wunsch mit eigenen MP3s unterlegt.


Netter Bonus: Eigene Fotos werden zu Schiebepuzzles.


Eingekauft wird mit der Wii-Punkte-Währung.

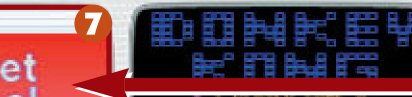
4. Wii-Shop

Im "Wii-Shop" ersteht Ihr für ein paar Euro Klassiker aus der Vergangenheit (unten) – neben den Nintendo-eigenen Systemen NES, SNES und N64 werden auch Oldies von Mega Drive und PC-Engine angeboten. Später sollen Neuentwicklungen ähnlich wie bei Xbox Live Arcade angeboten werden. Die virtuelle Punkte-Währung (oben) kauft Ihr entweder per Kreditkarte online oder Ihr ersteht einen Gutschein beim Spielehändler.



Noch gibt's nur alte Klassiker – später erwarten Euch auch exklusive Neuentwicklungen.





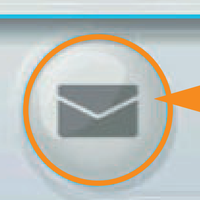





Surft nach einem Browser-Download mit Wii durchs Internet.

7. Browser

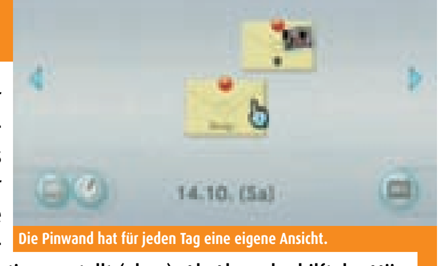
Wer frei das Netz erkunden will, dem wird ebenfalls geholfen: Auf einem jungfräulichen Wii ist die Funktion zwar noch nicht installiert, aber Ihr könnt Euch aus dem Internet einen optimierten Opera-Browser downloaden, mit dem Ihr dann die meisten Webseiten direkt ansurft.



8. Retro-Downloads

Die anfangs noch leeren Fenster füllen sich, wenn Ihr über die Virtuelle Konsole Retro-Klassiker kauft. Weil Ihr dort im Lauf der Zeit jede Menge Titel erstehen könnt, setzt sich das Wii-Menü nach rechts fort, wenn nicht mehr alles auf einen Bildschirm passt.

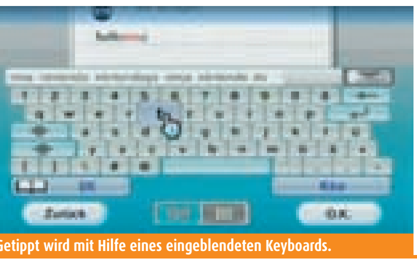
Knapp, aber effektiv werden die gekauften Spiele angezeigt.



Die Pinwand hat für jeden Tag eine eigene Ansicht.

9. Notizen

Bilder und Miis könnt Ihr beim Verschicken mit Nachrichten versehen: Rechts unten im Menü kommt Ihr mit einem Klick auf Eure Pinwand, wo Ihr eingehende Mitteilungen lest oder Notizen erstellt (oben). Als Absender hilft der Mii zur Identifikation, Fotos werden mit einer Büroklammer angeheftet. Die Eingabe von Texten erfolgt per virtuellem Keyboard oder einer alternativen Handy-Tastatur ähnlich wie bei der PSP – wer mag, darf eine Wortvervollständigung einschalten (unten).

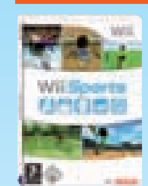

Getippt wird mit Hilfe eines eingeblendeten Keyboards.

Wii Love To Enter

24 Spiele begleiten den Start des Wii – wer soll da noch den Überblick behalten? MAN!AC nimmt die Spiele unter die Lupe.

1.260 Euro – ein stolzer Betrag, den Ihr da berappen müsst, wenn Ihr Euch das umfangreichste Start-Line-up aller Zeiten zulegen wollt. Wessen Budget dies nicht zulässt, der muss selektieren. Um Euch die Auswahl zu erleichtern, versorgen wir Euch mit Infos und Bildern zu den interessantesten Titeln; eine Abschlusstabelle gibt Euch eine Komplettübersicht. Außerdem erkennt Ihr anhand des Wii-Faktors auf einen Blick, ob das jeweilige Spiel die Möglichkeiten der innovativen Bewegungssteuerung ausschöpft oder nicht.
Gerne hätten wir alle Titel einem ausführlichen Test unterzogen – leider lagen uns bei Redaktionsschluss nur die finalen Versionen von "The Legend of Zelda: Twilight Princess" und "Super Monkey Ball: Banana Blitz" vor. Die Tests findet Ihr ab Seite 70 beziehungsweise auf Seite 52. *ak*

Wii Sports



Konsole kaufen und loszocken – möglich macht dies die gratis beigelegte Sportspiel-Sammlung. "Wii Sports" dient in erster Linie dazu, Euch mit der neuartigen Steuerung vertraut zu machen, folglich fällt die virtuelle Athletik ebenso intuitiv wie simpel aus. Und auch grafisch sind die Leibesübungen schlichter Natur. Der Gaudi tut dies aber keinen Abbruch.

Baseball: Funktioniert die Wii-Fernbedienung zur Keule um und drescht mit einem Schwung auf den virtuellen Lederball ein. Schleudert Ihr zu früh oder zu spät, verzieht Ihr den Ball ins seitliche Aus. Nach ein paar Durchgängen feiert Ihr aber schon die ersten Homeruns.

Boxen: Per Wii-Remote und Nunchuk verteilt Ihr rechte bzw. linke Haken. Führt eine Aufwärtsbewegung aus und schickt Euren Kontrahenten mit einem Uppercut auf die Bretter. Haltet die Controller vors Gesicht, um Attacken zu blocken.

Tennis: Mit der Wii-Fernbedienung haut Ihr Euch die Filzkugel um die Ohren. Die Tennis-Cracks laufen selbstständig zum Ball, Ihr befördert ihn nur mittels Vor- oder Rückhand über die Netzkante. Je nach Neigung der Fernbedienung führt Ihr Topspin, Lob oder Slice aus.



Beim "Wii Sports"-Golf gelingen auch Schläge aus dem Sand leicht.

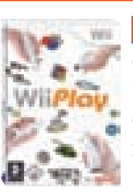
Die Charaktere erinnern mit ihrem Plastik-Look an Playmobil-Figuren.

Bowling: Richtet Euren Charakter seitlich an der Abwurflinie aus und dreht ihn in die gewünschte Richtung. Anschließend schickt Ihr die Kugel mit einer Bewegung wie beim echten Sport die Bahn hinunter. Profis geben aus dem Handgelenk noch etwas Spin mit.

Golf: Bisher waren Schwünge via Analogstick das Maß aller Dinge. "Wii Sports"-Golf geht einen Schritt weiter: Holt mit der Fernbedienung aus und befördert den Golfball mit einer schnellen Vorwärtsbewegung aufs Green. Dort angekommen, locht Ihr den Ball mit einem gefühlvollen Putt ein. Eine Leiste gibt Euch die erforderliche Schwungkraft an.

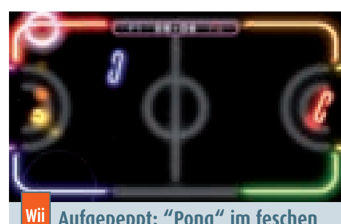
Wii-Faktor:

Wii Play



"Wii Play" verfolgt dasselbe Konzept wie "Wii Sports": Die neun einfach gehaltenen Spiele gehen selbst Nicht-Zockern sofort in Fleisch und Blut über. Wer also mit der Sport-Kollektion schon seine Freude hatte, der ist auch hier goldrichtig. Zumal "Wii Play" im günstigen Bundle mit einer Wii-Fernbedienung daher kommt: Mit 50 Euro ist das Paket gerade mal zehn Euro teurer als der Solo-Controller.
Folgende Aufgaben gibt es.

Schützenfest: Den Gang zum Schützenhaus könnt Ihr Euch künftig sparen: Mit der Wii-Fernbedienung ballert Ihr auf Zielscheiben oder Geflügel. Erwischt Ihr eines der niedlichen Gesichter, gibt's Punktabzug. "Moorhuhn"-Fans haben ihre helle Freude mit dem Simpel-Shooter.



Aufgepeppt: "Pong" im feschen Look des Wii-Zeitalters.

Mii-Gewimmel: Hier verbirgt sich ein berühmter Klassiker: Memory. Spürt in einer Menschenmenge zwei identische Personen auf. Knackpunkt an der Sache: Es ist stockfinster. Mit der Wii-Fernbedienung als Taschenlampe bringt Ihr Licht ins Dunkel.

Tischtennis: Hier sind gute Reflexe gefragt: Haltet den Wii-Controller wie einen Tischtennisschläger und bewegt ihn schnell nach rechts oder links. Der Ablauf erinnert an den Games-Oldie "Pong". Schläge werden im Gegensatz zum "Wii Sports"-Tennis automatisch ausgeführt.

Mii-Posenspiel: Auch an Puzzle-Fans hat Nintendo gedacht – doch statt Puzzle-Teile dreht Ihr hier herabfallende Charaktere in die korrekte Position. Per Wii-Remote rotiert ihr Figuren so lange, bis sie die gleiche Pose innehaben wie die Vorlage.

Billard: Beim Billard schiebt Ihr eine ruhige Kugel: Bestimmt mit der Wii-Fernbedienung zunächst den Winkel des Stoßes. Anschließend zieht Ihr den Controller nach hinten und stoßt mit dem Queue durch einen geraden Vorwärts-Schwung zu.

Laser-Hockey: Erinnert stark an "Pong": Befördert den Puck mit dem Wii-Controller ins gegnerische Tor. Neu gegenüber dem Original ist, dass Ihr den Schläger nicht nur vertikal, sondern auch nach rechts oder links bewegt. Durch eine Neigung der Fernbedienung beeinflusst Ihr zusätzlich die Schussrichtung.

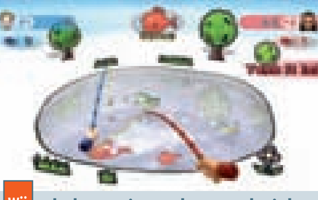
Wilde Kuh: Willkommen beim Rodeo: Haltet den Controller, als ob Ihr einen wilden Bullen mit Zügeln kontrollieren wolltet. Nehmt Vogelscheuchen auf die Hörner, um Extra-Punkte zu kassieren.

Panzerkiste: Ihr wolltet schon immer mal Panzer fahren? Dann seid Ihr hier richtig – auch wenn's nicht unbedingt was für Realismus-Fanatiker ist. Steuert mit der Wii-Fernbedienung den Blechkübel und feuert via Button-Druck Geschosse ab.



Angeln: Eine willkommene Abwechslung zum größtenteils hektischen "Wii Play"-Treiben: Werft die Angel aus und wartet, bis ein Fisch am Haken zappelt. Mit einem Ruck zieht Ihr den Fang schließlich an Land.

Wii-Faktor:



Ob der Designer des Angelspiels schon das Teenie-Alter erreicht hat?

tain You


Wii Koordinations-Talent Jack Carver: Während der Hawaiihemd-Träger mit der einen Hand den Jet-Ski kontrolliert, nimmt er mit der anderen die Söldner aufs Korn.

Far Cry Vengeance

Das neue Abenteuer des Tropenhelden Jack Carver basiert auf der Xbox-Version "Far Cry: Instincts Evolution", bietet aber neben der Wii-optimierten Steuerung eine neue Story und ein überarbeitetes Waffenarsenal. So befinden sich jetzt der Bull44-Revolver, das G18-Automatikgewehr und eine Machete im Repertoire – Letztere schwingt Ihr mit der Wii-Fernbedienung. Im Nahkampf leistet sie Euch wertvolle Dienste.
Die Nunchuk-Erweiterung lässt Euren Helden durch die Wii-exklusiven Schauplätze springen – reißt den Controller dazu ruckartig nach oben. Via Vorwärtsbewegung zoomt Ihr in die Bildtiefe, um Euch im neuen Touristen-Ferienort, auf einer verlassenen Basis aus dem Zweiten Weltkrieg oder in einer Ölraffinerie umzusehen. Serientypisch setzt Ihr Euch erneut ans Steuer verschiedener Fortbewegungsmittel. Brettert mit dem Quad-Bike übers Festland oder braust auf dem Jet-Ski durchs Wasser.
Wie schon die Vorgänger bekam auch das Nintendo-exklusive Inselabenteuer keine Jugendfreigabe. "Far Cry Vengeance"glänzt mit 16:9-Darstellung und Progressive Scan. Ein Mehrspieler-Modus im Splitscreen rundet das Dschungelabenteuer ab – Details sind noch nicht bekannt.

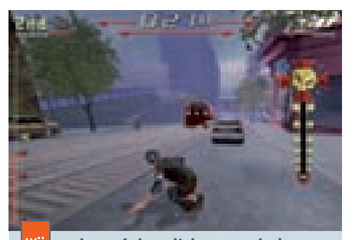
Wii-Faktor:


Wii Beidhändige Ballereien bringen den Bildschirm zum Beben: Zielt auf explosive Fässer, um den Widersachern einzuheizen.

Tony Hawk's Downhill Jam


Wii Skater im Geschwindigkeitsrausch: Geht in die Hocke, um die Hänge noch schneller hinab zu brettern. Gelenkt wird mittels Bewegungserkennung.

Skater-Koryphäe Tony Hawk vollführt seine halsbrecherischen Tricks auch auf Wii. Allerdings stehen hier nicht gewagte Manöver im Vordergrund, sondern Downhill-Rennen. Ganz ohne Tricks geht's aber doch nicht: Flips und Spins führt Ihr nicht mehr mittels simplem Button-Druck aus, sondern durch Bewegungen der Wii-Fernbedienung. Grafisch gibt sich die Rollbrett-Raserei mit verwaschenen Texturen wenig spektakulär.


Wii Gebt auf den dichten Verkehr Acht oder Ihr werdet überrollt.

Wii-Faktor:

Need for Speed Carbon

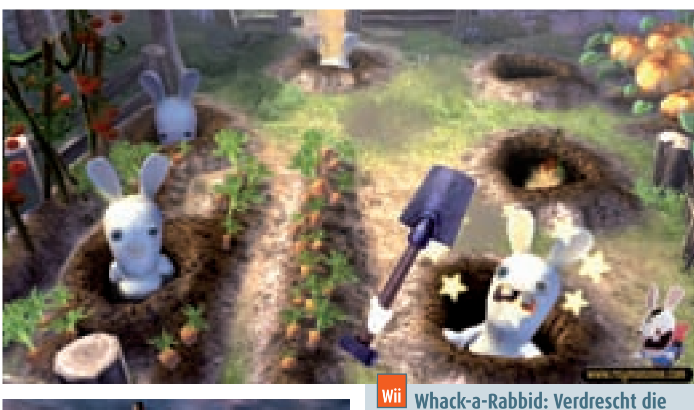

Wii Von wegen 'Die Polizei, dein Freund und Helfer': Erwischen Euch die Cops bei den illegalen Straßenrennen, setzt's eine saftige Geldstrafe.

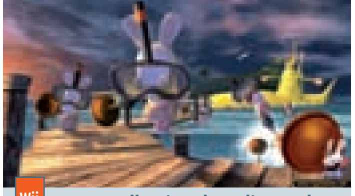
Für Rennspiele bedeutet die neuartige Bedienung einen großen Schritt nach vorn. Schließlich kommt diese einer Lenkrad-Steuerung wesentlich näher. Allerdings haltet Ihr bei "Carbon" die Fernbedienung nicht wie bei anderen Wii-Rennspielen quer, sondern im typischen Fernbedienungs-Griff. So manövriert Ihr die Boliden mit gefühlvollen Neigungen um die Kurven. Gebremst und beschleunigt wird dagegen per Knopfdruck.


Wii Die Rennen in "Carbon" finden ausschließlich bei Nacht statt.

Wii-Faktor:

Rayman Raving Rabbids


Wii Whack-a-Rabbid: Verdrescht die Langohren mit der Schaufel.


Wii Bunny-Ballerei: Nehmt die Häschen mit der Wii-Remote ins Visier.

Den abgefahrensten Titel des Wii-Line-ups beschert uns Ubisoft. In der Hauptrolle: Jump'n'Run-Ikone Rayman. Doch statt die Hüpf-Tradition fortzusetzen, wird der gliederlose Held in einen Minispiel-Wettkampf verstrickt. Fiese Karnickel haben den Helden gefangen genommen. Warum? Er soll die garstigen Häschen durch die Teilnahme an 70 verschiedenen Disziplinen bei Laune halten. Dabei schwingt Ihr im Rhythmus-Spiel das Tanzbein, versucht Euch am Kuh-Weitwurf, melkt ein Schwein oder nehmt die Rammler mit Saugnapf-Geschossen aufs Korn. Die Bedienung mit der Wii-Fernbedienung klappt wunderbar und die schrille Präsentation sorgt für Stimmung.

Wii-Faktor:

Red Steel

"Red Steel" war das erste Wii-Spiel, von dem Bilder auftauchten – seitdem freuen sich Ego-Shooter-Anhänger weltweit auf den Release. Grafisch hat die Mixtur aus Ballerei und Schwertkampf – zumindest in der Singleplayer-Variante – einiges auf dem Kasten. Doch spielerisch gab sich der Titel auf E3 und Games Convention weniger zugänglich als erwartet – übersensible Kontrollen trübten das Vergnügen. Beim letzten Probespiel steuerten sich die Yakuza-Scharmützel dank einstellbarer Empfindlichkeit jedoch einwandfrei. Außerdem können z.B. Granaten auf unterschiedliche Arten eingesetzt werden: Während Anfänger die Sprengkörper per Knopfdruck schmeißen, zelebrieren Profis dies mit einer Wurfbewegung des Controllers.


Wii Fette Explosionen und grelle Leuchtreklame sorgen für Stimmung.

Wii Schwingt die Wii-Fernbedienung, um mit der Katana anzugreifen.

Licht und Schatten war beim Vierspieler-Modus angesagt: Um Euch die Einsatzziele zu übermitteln, wird die Wii-Fernbedienung zum Handy umfunktioniert. Haltet den Controller wie ein Mobiltelefon ans Ohr und lauscht dank integriertem Lautsprecher den Anweisungen. Tolle Idee! Technisch war dagegen noch einiges im Argen: Im Gegensatz zum Solospiel erinnerte die Optik hier an selige N64-Zeiten. Grob modellierte Recken, karge Umgebungen und verwaschene Texturen verwöhnten nicht gerade unser Auge.

Wii-Faktor:

Gottlieb Pinball Classics


Wii Ansichtssache: Gefällt Euch dieser Blickwinkel nicht, gibt's fünf weitere.

Elf Flippertische des legendären Herstellers Gottlieb stehen zur Auswahl. Gesteuert wird fast ausschließlich per konventioneller Button-Bedienung: Mit dem Trigger der Fernbedienung kontrolliert Ihr den rechten Flipper, mit dem des Nunchuk das linke Gegenstück. Die Kugel wird mit dem Analogstick abgeschossen. Bewegungserkennung kommt nur beim Anrempeln der Tische zum Einsatz. Sechs verschiedene Kameraperspektiven gewährleisten optimale Übersicht.


Wii-Faktor:

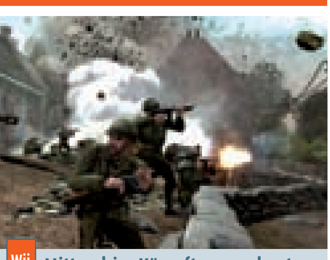
Madden NFL 07


Wii Gerannt wird per Analogstick, Würfe erfordern mehr Körpereinsatz.

Statt die Fußball-hungrigen Deutschen mit einem "FIFA" zu versorgen, entschied sich Branchenriese Electronic Arts für einen Ableger der American-Football-Reihe "Madden". Die Entscheidung ist allerdings verständlich, kommen in der amerikanischen Rasen-Keilerei doch die Hände zum Einsatz. So passt Ihr das Ei z.B. mit einer Wurfbewegung der Wii-Fernbedienung zum Teamkameraden. Dabei entscheidet die Art der Ausführung darüber, ob Ihr den Ball leicht zuspielt, richtig Pfeffer reinlegt oder einen gefühlvollen Lob ausführt. Gewöhnungsbedürftig, aber sehr lustig!

Wii-Faktor:

Call of Duty 3


Wii Mittendrin: Kämpft an vorderster Front gegen die Deutschen.

Wie in der Xbox-360-Version kämpft Ihr Euch im Weltkriegs-Shooter "Call of Duty 3" durch das von Deutschen besetzte Frankreich. Grafisch hinkt die Wii-Version dem Microsoft-Pendant zwar weit hinterher, dafür punktet die Nintendo-Fassung mit realistischer Steuerung: Gezielt wird per Wii-Fernbedienung – und auch beim Paddeln auf dem Boot, beim Steuern eines Fahrzeugs oder dem Werfen einer Granate kommt der Controller zum Einsatz. Seltsam: Ihr schleudert Granaten mit dem Nunchuk (linke Hand), Euer Alter Ego benutzt jedoch den rechten Arm.


Wii-Faktor:

Rampage: Total Destruction


Wii King Kong lebt: Macht Auto, Panzer und ganze Hochhäuser platt.

"Rampage" lockt destruktive Zocker mit Zerstörungsorgien vor die Mattscheibe. Die Wii-Version ist zwar nur eine Umsetzung der PS2- bzw. Gamecube-Fassungen, bietet mit ca. 40 Monstern aber eine um zehn Figuren größere Charakter-Riege. Sieben Schauplätze (von London bis Hong Kong) dürft Ihr dem Erdboden gleich machen. Mit der Wii-Fernbedienung entlockt Ihr den Ungeheuern Super-Moves oder Combo-Attacken und radiert so ganze Landstriche aus. Zum Abreagieren gerade richtig!

Wii-Faktor:

Splinter Cell: Double Agent

Im Knast müsst Ihr Euch ohne Waffen und Visoren behaupten.

Wenn der wüsste: Der Terrorist läuft gleich nicht mehr so munter herum.

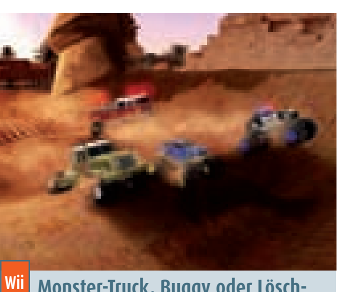
Auch Schleichprofi Sam Fisher ist rechtzeitig zum Launch am Start. Die Wii-Fassung basiert auf den bereits erschienenen Gamecube- und PS2-Versionen: Erstmals führt Ihr Missionen nicht nur für einen Auftraggeber aus, sondern seid als Doppelagent sowohl für das Gesetz als auch die Gegenseite unterwegs. Folglich muss jede Aktion durchdacht sein: Lasst Ihr zu viele Zivilisten über die Klinge springen, schöpft der Geheimdienst Verdacht. Geht Ihr zu zaghaft vor, fliegt Eure Tarnung als verdeckter Ermittler auf. Die Steuerung wird auf Wii zugeschnitten: Via Fernbedienung pumpt Ihr Terroristen mit Blei voll oder knackt Schlösser.

Wii-Faktor:


Monster 4x4 World Circuit

In Ubisofts Offroad-Raser demonstriert Ihr Euer Können auf 40 Strecken: Driftet durch die ägyptische Wüste, erobert schneebedeckte Berge in Russland oder mäht in Kalifornien Palmen um.

Statt simulationslastiger Rennen stehen irrwitzige Stunt-Einlagen im Fokus. Dabei steuern sich die tonnenschweren Vehikel nicht ihrem Gewicht entsprechend, sondern leicht und wendig. Tricks wie einen Überschlag führt Ihr aus, indem Ihr die Wii-Fernbedienung schnell in einer Kreisbewegung nach vorne bewegt. Durch spektakuläre Stunts und wilde Zerstörungs-Orgien scheffelt Ihr Geld und sammelt Erfahrungspunkte.


Monster-Truck, Buggy oder Löschfahrzeug – die Auswahl ist groß.

Erfolgreiche Fahrer verbessern mit der Kohle ihre Trucks und erschaffen so die ultimative Monstermaschine. Zusätzlich versucht Ihr Euch in drei witzigen Minispielen: 'Monster Battle', 'Monster Ball' und 'Monster Soccer'. In Letzterem schiebt Ihr mit dem Brummi einen gigantischen Fußball vor Euch her und versucht ihn im Tor des Rivalen zu versenken. Insbesondere zu viert im Splitscreen eine Riesen-Gaudi!

Wii-Faktor:


Ubisoft lässt sich nicht lumpen und legt "Monster 4x4" diese Lenkrad-Peripherie gratis bei. Die Wii-Remote wird einfach eingeklemmt – fertig!

Super Fruit Fall


Bunte Optik und Simpel-Spielprinzip bestimmen die Puzzelei.

Schlichte Optik und einfach zu erlernendes Spielkonzept – das Grundrezept für einen erfolgreichen Knobler. Im Wii-Puzzler stapelt Ihr farbige Früchte – habt Ihr drei der gleichen Sorte gruppiert, verpuffen sie in einer Wolke. Mit der richtigen Taktik löst Ihr Kettenreaktionen aus und multipliziert mit Combos Eure Punktzahl.

Das Innovative am Spielprinzip: Mit Wii-Remote oder Analogstick kippt Ihr die Spielfläche und lasst das Obst so in die gewünschte Richtung rutschen. Ganz schön knifflig!

Wii-Faktor:


GT Pro Series


Mit Lenkbewegungen des Wii-Controllers driftet Ihr um Kurven.

Software-Recycling à la Ubisoft: 2003 unter dem Namen "GT Cube" für Nintendos Würfel erschienen, bringt der französische Hersteller das Rennspektakel nun auch hier zu Lande in die Läden. Auf elf Strecken lasst Ihr die Reifen von über 80 Lizenz-Karren (Toyota, Mazda & Co.) quietschen. Außerdem möbelt Ihr Euren Wagen in der umfangreichen Tuning-Werkstatt auf. Grafisch merkt man dem Titel sein Alter deutlich an: Die nüchterne, Comic-hafte Aufmachung wäre selbst vor drei Jahren kein Blickfang gewesen. Dafür tragt Ihr per Vierspieler-Splitscreen packende Rennen aus.

Wii-Faktor:


Die 24 Launch-Titel im Überblick

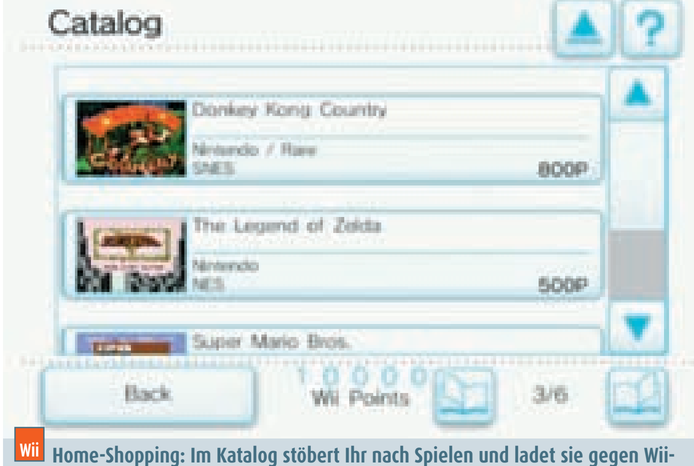
Spielename	Genre	Hersteller
Blazing Angels: Squadrons of WW II	Simulation	Ubisoft
Call of Duty 3	Ego-Shooter	Activision
Cars	Rennspiel	THQ
Der tierisch verrückte Bauernhof	Action-Adventure	THQ
Far Cry Vengeance	Ego-Shooter	Ubisoft
Gottlieb Pinball Classics	Simulation	System 3
GT Pro Series	Rennspiel	Ubisoft
Happy Feet	Action-Adventure	Midway
Jagdfieber	Action-Adventure	Ubisoft
Madden NFL 07	Sportspiel	Electronic Arts
Marvel: Ultimate Alliance	Action-RPG	Activision
Monster 4x4 World Curcuit	Rennspiel	Ubisoft
Need For Speed Carbon	Rennspiel	Electronic Arts
Rampage: Total Destruction	Action	Midway
Rayman Raving Rabbids	Geschicklichkeit	Ubisoft
Red Steel	Ego-Shooter	Ubisoft
SpongeBob Schwammkopf: Kreatur aus der Krossen Krabbe	Jump'n'Run	THQ
Super Fruit Fall	Denken	System 3
Super Monkey Ball: Banana Blitz	Geschicklichkeit	Sega
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action-Adventure	Nintendo
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Action-Adventure	Ubisoft
Tony Hawk's Downhill Jam	Sportspiel	Activision
Wii Play	Geschicklichkeit	Nintendo
Wii Sports	Geschicklichkeit	Nintendo

Wii Love Retro!

Klassiker aus über 20 Jahren Videospiel-Geschichte bequem per Knopfdruck downloaden – dank Nintendos Virtueller Konsole kein Problem.

NES, Super Nintendo, N64 – bis zum Gamecube-Release versorgte Nintendo die Zockerwelt mit drei Hardware-Generationen und Unmengen an Software. Fast unmöglich erscheint es da, an alle Titel selbst Hand angelegt zu haben. Doch das können Retro-Freunde jetzt peu à peu nachholen. Mit dem Wii habt Ihr mittels eingebauter 'Virtueller Konsole' online Zugriff auf (zunächst) 16 Nintendo-Klassiker: zwölf für das NES, drei für das Super Nintendo und einen für das N64. Dazu gesellen sich zehn Mega-Drive-Titel des einstigen Erzfeindes Sega und fünf PC-Engine-Spiele (in USA: Turbo Grafx). Diesen 31 Klassikern werden in regelmäßigen Abständen weitere Games folgen. Um ein spendables Gratis-Angebot handelt es sich hierbei wohlgemerkt nicht: Die Spiele-Oldies kosten Euch – je nach System – zwischen fünf und zehn Euro.

Die Virtuelle Konsole wirft aber auch Fragen auf: Welche Internetverbindung braucht man? Wie erfolgt die Bezahlung? Und wo werden die Spiele gespeichert? MAN!AC hilft...

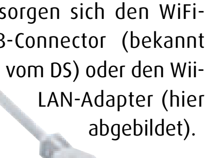


Wii Home-Shopping: Im Katalog stöbert Ihr nach Spielen und ladet sie gegen Wii-Punkte herunter. Im Fall von "Donkey Kong Country" wären das 800 (= 8 Euro).

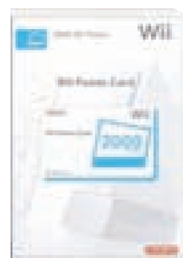
In fünf Schritten zum Klassiker

1. Wii Internet-tauglich machen

Ohne DSL-Zugang keine Download-Spiele. Standardmäßig verbindet Ihr die Konsole via WLAN mit dem weltweiten Netz. Für verkabelte DSL-Nutzer gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder sie besorgen sich den WiFi-USB-Connector (bekannt vom DS) oder den Wii-LAN-Adapter (hier abgebildet).



2. Wii-Punkte kaufen



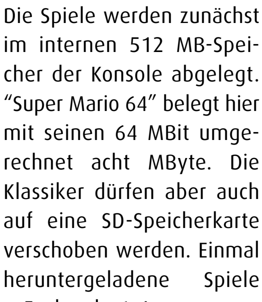
Die Spiele-Oldies gibt's nicht gegen Bares, sondern für Wii-Punkte. Besitzer einer Kreditkarte stocken ihr Punkte-Konto online über die Wii-Channels auf. Alle anderen marschieren zum nächsten Elektrofachmarkt oder Games-Shop und erstehen dort für 20 Euro eine 2.000 Zähler umfassende Wii-Punktekarte. Den beiliegenden Karten-Code registriert Ihr online via Wii.

3. Spiel auswählen

Jetzt kann der Einkauf beginnen: Software für die Virtuelle Konsole findet Ihr im Wii-Shopping-Kanal. Je nachdem, für welches System (z.B. NES oder N64) Ihr Euch entscheidet, müsst Ihr mehr oder weniger tief in die virtuelle Geldbörse greifen. Während die Nintendo-Klassiker aus der 8-Bit-Ära mit 500 Wii-Points zu Buche schlagen, belasten N64-Spiele Euer Konto mit 1.000 Punkten. Eine genaue Auflistung der Spiele inklusive Kosten findet Ihr in der Tabelle auf der rechten Seite.



4. Spiel speichern



Die Spiele werden zunächst im internen 512 MB-Speicher der Konsole abgelegt. "Super Mario 64" belegt hier mit seinen 64 MBit umgerechnet acht MByte. Die Klassiker dürfen aber auch auf eine SD-Speicherkarte verschoben werden. Einmal heruntergeladene Spiele könnt Ihr Euch – laut Aussage von Nintendo – bei eventuellem Datenverlust jederzeit wieder saugen.

Grafik-Highlight: "Donkey Kong Country" für das SNES ist auch heute noch einen Download wert.


3D-Perle: In "Mario 64" genoss der Italo-Klempner erstmals völlige Handlungsfreiheit.



Geschwindigkeits-Wunder: "Sonic the Hedgehog" versetzte Mega-Drive-Spieler in einen Temporausch.

5. Das richtige Pad zur Hand

Gamecube-Besitzer können den einen oder anderen Euro sparen: Sämtliche Spiele der Virtuellen Konsole können mit dem Gamecube-Pad gezockt werden. Oder Ihr holt Euch für 20 Euro den Classic-Controller (Foto unten), der kompatibel zum Download-Aufgebot ist. Für NES-Spiele tut's auch die beiliegende Wii-Fernbedienung – quer gehalten ersetzt sie den Uralt-Controller.



Weiteres Wissenswertes

Technische Anpassungen: Deutsche Zocker müssen auch zu Zeiten der Virtuellen Konsole mit schlampigen PAL-Anpassungen leben: Eventuelle Geschwindigkeitseinbußen oder Balken bleiben Euch weiterhin erhalten. Dafür flimmern die Spiele in dezent höherer Auflösung über den Bildschirm. Wer "Legend of Zelda: Ocarina of Time" dank "Wind Waker"-Bonus-DVD auf dem Gamecube gezockt hat, kennt den Effekt.

Kompatibilität: Spiele, die Ihr auf SD-Karten gespeichert habt, verweigern Euch auf anderen Wii-Konsolen den Dienst. Folglich könnt Ihr die Game-Oldies nicht bei Freunden daddeln. Die Titel laufen also nur auf dem Gerät, auf das sie heruntergeladen wurden.

Gamecube-Spiele auf Wii: Dank Abwärtskompatibilität dürft Ihr auch Gamecube-Games auf Wii zocken. Allerdings ausschließlich via Gamecube-Pad – der Classic-Controller lässt Euch hier im Stich.

Import: Mit einem US- oder Japan-Wii wird es Euch nicht möglich sein, virtuelle Spiele von deutschen Servern herunterzuladen. Dafür habt Ihr Zugriff auf US- bzw. Nippon-Games. Auch die Abrechnung erfolgt dann über Wii-Punkte des jeweiligen Landes. Allerdings ist Vorsicht geboten: Leider konnten wir nicht in Erfahrung bringen, ob z.B. amerikanische Wii-Points mit einer deutschen Kreditkarte erworben werden können.

Angebot: 31 Klassiker werden bis Ende Dezember zum Download bereit stehen. Laut Nintendo können sich amerikanische Wii-Besitzer auf ungefähr zehn weitere Titel pro Monat freuen. Wir rechnen mit einer ähnlichen Anzahl für deutsche Retro-Fans.

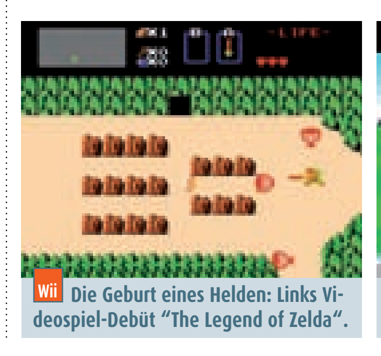
Spiele-Anleitungen: Jedem Download-Spiel liegt ein digitales Handbuch bei.

Punkte-Limit: Maximal könnt Ihr Eurem virtuellen Konto 10.000 Wii-Punkte gutschreiben.

Die Download-Games auf einen Blick

Titel	System	Genre	Wii-Punkte*
Baseball	NES	Sportspiel	500
Donkey Kong	NES	Jump'n'Run	500
Donkey Kong Jr.	NES	Jump'n'Run	500
Ice Hockey	NES	Sportspiel	500
Mario Bros.	NES	Jump'n'Run	500
Pinball	NES	Simulation	500
Soccer	NES	Fußball	500
Solomon's Key	NES	Denkspiel	500
Tennis	NES	Sportspiel	500
The Legend of Zelda	NES	Action-Adventure	500
Urban Champion	NES	Action	500
Wario's Woods	NES	Denkspiel	500
Donkey Kong Country	Super Nintendo	Jump'n'Run	800
F-Zero	Super Nintendo	Rennspiel	800
SimCity	Super Nintendo	Simulation	800
Super Mario 64	Nintendo 64	Jump'n'Run	1.000
Altered Beast	Mega Drive	Action	800
Columns	Mega Drive	Denkspiel	800
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	Denkspiel	800
Ecco the Dolphin	Mega Drive	Geschicklichkeit	800
Golden Axe	Mega Drive	Action	800
Gunstar Heroes	Mega Drive	Action	800
Ristar	Mega Drive	Jump'n'Run	800
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	Jump'n'Run	800
Space Harrier 2	Mega Drive	Action	800
Toe Jam & Earl	Mega Drive	Adventure	800
Bomberman '93	PC-Engine	Geschicklichkeit	600
Bonk's Adventure	PC-Engine	Jump'n'Run	600
Dungeon Explorer	PC-Engine	Rollenspiel	600
Super Star Soldier	PC-Engine	Action	600
Victory Run	PC-Engine	Rennspiel	600

* 1.000 Wii-Punkte = 10 Euro


Die Geburt eines Helden: Links Videospiel-Debüt "The Legend of Zelda".


"Victory Run" (PC-Engine): Sieht aus wie "OutRun" – spielt sich auch so.





Medal of Honor: Airborne

Mit Schwung in die nächste Generation: EA will kriegsmüden Zockern mit frischer Technik und ausgefallenen Spielideen zu neuer Kampfeslust verhelfen.

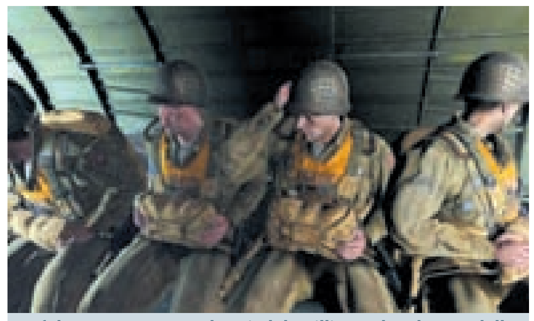
Einst stand "Medal of Honor" an der Spitze des Weltkriegs-Shooter-Genres. Doch über die Jahre hat die Franchise gelitten. Längst gibt die Konkurrenz aus dem Hause Ubisoft ("Brothers in Arms") und Activision ("Call of Duty") den Ton an. Die nächste Konsolengeneration soll nun helfen, den Thron zurückzuerobern. Selbst wenn das bedeutet, dass die Entwickler zwecks Recherche aus einem Flugzeug springen müssen. Die Programmierer sollen am eigenen Leib erfahren, wie sich ein Freiflug anfühlt, um ihn möglichst authentisch umzusetzen. Schließlich versetzt Euch "Medal of Honor: Airborne" in die Rolle der Fallschirmspringer Eddie La Pointe und Boyd Travers, die zwischen Juli 1943 und März 1945 mehrmals das Kriegsgebiet über den Luftweg betreten. Der Aufwand, den EA betreibt, ist gerechtfertig, sind die Absprünge doch mehr als nur atmosphärisches Vorspiel für flotte Kampfaction. Beim freien Fall haltet Ihr sprichwörtlich die Fäden in der Hand: Von dem Moment an, an dem sich der Fallschirm öffnet, könnt Ihr Sinkgeschwindigkeit und Richtung bestimmen und überall im Level landen – auf Dächern, in Hinterhöfen oder vor dem feindlichen Hauptquartier. Wie im realen Leben ist bei der Landung Fingerspitzengefühl gefragt. Wer zu hart den Boden küsst, verliert Lebenspunkte und verschwendet wertvolle Sekunden mit dem Zusammensuchen der Ausrüstung, was dem Gegner Zeit für einen Überraschungsangriff lässt.

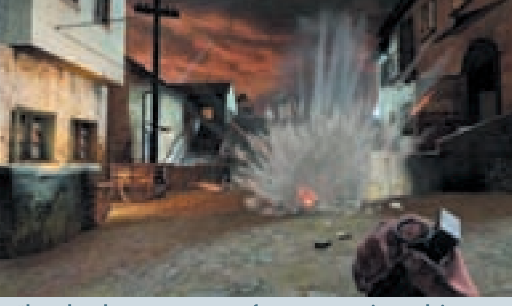

Höhenangst dürft Ihr bei "Medal of Honor: Airborne" nicht haben. Auch könnt Ihr während des kontrollierten Falls nicht die Aussicht genießen, sondern müsst spielerisch tätig werden: Manövriert den Fallschirm zu einem geeigneten Landeplatz.

Doppelter Einsatz

Fallschirmspringer sind sie beide, La Pointe und Travers, doch haben sie unterschiedliche Aufgaben und Ziele. Eddie gehört den Pathfinders an, die als kleine Gruppe kurz vor der großen Streitmacht abspringen, die Landezone markieren und Funkkontakt zu den Piloten aufnehmen. Erst danach folgen Travers sowie Hunderte alliierter Soldaten. Während der Gefreite unter großem Tohuwabohu die Bühne betritt und der actionlastige Spielpart seinen Lauf nimmt, schlägt Eddie leisere Töne an. Taktisches Vorgehen und vor allem unauffälliges Heranschleichen versprechen weit mehr Erfolg als schlichtes Geballer. So ist jedes der fünf "Airborne"-Kapitel in zwei große Missionen aufgeteilt – je ein Einsatz für Eddie und Travers.

Die Hand voll Operationen führt den Spieler nach Italien, Frankreich, Holland und Deutschland. Doch nicht nur der häufige Ortswechsel sorgt für Abwechslung: Eine dynamische KI, von den Entwicklern 'Affordance Engine' getauft, gestaltet den Spielver-


Auf den NextGen-Konsolen sind detaillierte Charaktermodelle möglich. Beachtet Ausrüstung und Uniform der Soldaten.


Während Euch Granaten von Anfang an gute Dienste leisten, könnt Ihr die Schießeisen zu stärkeren Varianten ausbauen.



Eure Teammitglieder haben unterschiedliche Angriffstaktiken. Wenn das nicht hilft, müsst Ihr Euch deren übernatürliche Fähigkeiten zunutze machen.



Der Gruselfaktor von "Jericho" ist hoch: Das Design der 'liebreizenden' Kreaturen stammt von Clive Barker, für die digitale Umsetzung ist Mercury Steam zuständig.

Konzepts ist jedoch Clive Barker, der zusammen mit der Ideenfabrik Alchemic Productions Handlung und Design bestimmt. Die Story führt den Spieler in den mittleren Osten, wo die Wüstenstadt Al-Khali fest im Bann des Bösen steckt: Gefangen zwischen mehreren Zeitzonen, ist der Hort archäologischer Grabungen und paranormaler Wissenschaften Schauplatz der Entscheidungsschlacht zwischen der Dunkelheit und dem Licht. Nur wenn sich das Jericho-Team durch das Labyrinth aus Straßen, Gassen, Katakomben und unterschiedlichen Dimensionen kämpft, kann die Menschheit vor der Inkarnation des Bösen gerettet werden. Die Gnadenfrist läuft bis Ende 2007, bevor aus der Verwirklichung eines Clive-Barker-Albtraums Realität wird, oder – was wir nicht hoffen – auch dieser digitale Versuch des Kultautors in der Versenkung verschwindet. *jw*

▪ ▪ ▪ "Mechanismen von anderen Horror-Spielen funktionieren hier nicht" ▪ ▪ ▪

Enric Alvarez, Lead Designer bei Mercury Steam, über "Clive Barker's Jericho"

MAN!AC: Haben Sie sich von anderen Horror-Spielen beeinflussen lassen?
Enric Alvarez: Es ist schwierig, Einflüsse für "Jericho" zu finden. Mechanismen von anderen Horrorspielen funktionieren hier nicht, da man sieben übernatürlich begabte und bis an die Zähne bewaffnete Supersoldaten steuert.

MAN!AC: Worum geht es bei Jericho? Um Angst oder Action?
Enric Alvarez: Der Spielverlauf von "Jericho" setzt sich aus zwei Elementen zusammen: Primär ist der Spieler damit beschäftigt, das Jericho-Team gegen Horden von Widersachern in den Kampf zu führen. Durch interaktive Zwischensequenzen lassen wir ihn dann vor Schreck aus dem Sessel springen.

MAN!AC: Steuert man nur einen Spielcharakter oder wechselt man zwischen den Mitgliedern des Jericho-Teams?
Enric Alvarez: Der Charaktertausch ist das elementare Spielprinzip von "Jericho". Jedes Mitglied der Truppe hat eine sehr spezielle übernatürliche Kraft: Abigail Black, die Scharfschützin des Teams, kann dank Telekinese die Flugbahn der Kugeln beeinflussen. Frank Delgado dagegen beschwört einen Flammengeist, um die Gegner zu verbrennen. Der Spieler muss die einzelnen Fähigkeiten der Mitglieder kombinieren, wenn er – besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden – Erfolg haben will.

MAN!AC: Für was nutzen Sie die Leistungskraft der NextGen-Konsolen?
Enric Alvarez: Das beste an NextGen ist natürlich die HD-Tauglichkeit und der grafische Fortschritt. Alles – Sound, KI, Physik – hat sich mit dieser Konsolengeneration verbessert. Das erlaubt uns, ein noch intensiveres Spielerlebnis zu vermitteln, was für ein Horror-Spiel sehr wichtig ist. Mit der aktuellen Generation hätten wir die Anforderungen, die wir an Grafik (darunter Effekte wie Licht und Schatten) und KI stellen, gar nicht realisieren können.

Clive Barker´s Jericho



Entwickler:	Mercury Steam, Spanien
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2007

Interessante Verquickung von Team-Action und Horror mit eingebauter Gänsehaut-Garantie.





Clive Barker's Jericho

Gruseln mit dem Altmeister: Buchautor und Horror-Experte Clive Barker nimmt Euch mit auf einen albtraumhaften Ego-Tripp.

Dämonen, Zombies, Vampire – oder wie sie sonst noch alle heißen: Eben jene Biester aus dem Schoß des Bösen, die die perfekten, weil bis ins faulige Mark unsympathischen Gegner für Videospieler sind. Entspringen die Monster noch den Hirnwindungen einer Horror-Ikone wie Clive Barker, kann man sich der Gänsehaut fast schon sicher sein. Leider hatte der Autor ("Die Bücher des Blutes") und Filmproduzent ("Hellraiser") nur bedingt Glück mit dem virtuellen Medium: "Undying" für PC erhielt zwar gute Wertungen, "Demonik" wurde jedoch vor Vollendung eingestellt. Hoffentlich ist sein kreativer Input diesmal nicht umsonst.

Waffen und Magie

Jericho, eigentlich Stadt in der Jordan-Ebene, steht hier für ein siebenköpfiges Spezialkommando, das sich dem Kampf gegen das Böse und dessen Ausgeburten verschrieben hat. Eine Art okkulte "Rainbow Six"-Truppe sozusagen, deren Mitglieder mit außergewöhnlichen Fähigkeiten gesegnet sind: Da wäre der Priester, der mit Gottes Beistand auch die garstigsten Höllenviecher exorziert sowie ein Hellseher, der prophylaktisch vor allen Gefahren warnt. Selbst dunkle Zauber, Alchemie oder Blutmagie gehören zum Repertoire des Jericho-Teams. Die übernatürlichen Kräfte kombiniert der Spieler mit modernen Waffen wie Schrotflinte und Sturmgewehr. Die Ballermänner sind ein wichtiger Bestandteil, schließlich spielt sich "Jericho" aus der Ego-Perspektive, was für einen primär actionorientierten Ablauf spricht. Doch je fortgeschrittener der Spielverlauf, desto weniger wirksam zeigt sich die konventionelle Kriegsführung im Kampf gegen die Schattenkreaturen. Jetzt helfen die paranormalen Kräfte der Jericho-Soldaten, die kombiniert und gemeinschaftlich eingesetzt den Feind endgültig vernichten.

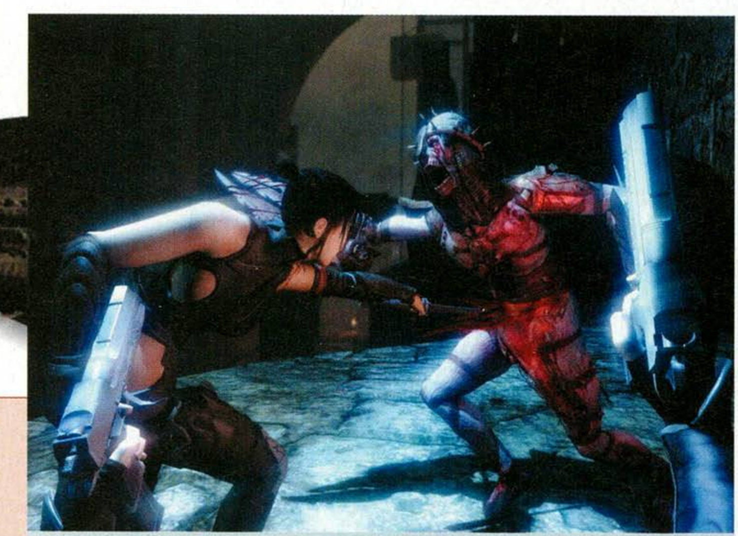


Vereint stellt sich Team Jericho der Monsterfront. Bei besonders garstigen Ausgeburten der Hölle greift sogar der Priester (oben) zur Waffe.

Kampf dem Bösen

Programmiert wird "Jericho" vom spanischen Mercury Steam Studio ("Scrapland"), geistiger Vater des




Eure Teammitglieder haben unterschiedliche Angriffstaktiken. Wenn das nicht hilft, müsst Ihr Euch deren übernatürliche Fähigkeiten zunutze machen.


Der Gruselfaktor von "Jericho" ist hoch: Das Design der 'liebreizenden' Kreaturen stammt von Clive Barker, für die digitale Umsetzung ist Mercury Steam zuständig.

Konzepts ist jedoch Clive Barker, der zusammen mit der Ideenfabrik Alchemic Productions Handlung und Design bestimmt. Die Story führt den Spieler in den mittleren Osten, wo die Wüstenstadt Al-Khali fest im Bann des Bösen steckt: Gefangen zwischen mehreren Zeitzonen, ist der Hort archäologischer Grabungen und paranormaler Wissenschaften Schauplatz der Entscheidungsschlacht zwischen der Dunkelheit und dem Licht. Nur wenn sich das Jericho-Team durch das Labyrinth aus Straßen, Gassen, Katakomben und unterschiedlichen Dimensionen kämpft, kann die Menschheit vor der Inkarnation des Bösen gerettet werden. Die Gnadenfrist läuft bis Ende 2007, bevor aus der Verwirklichung eines Clive-Barker-Albtraums Realität wird, oder – was wir nicht hoffen – auch dieser digitale Versuch des Kultautors in der Versenkung verschwindet. *jw*

▪ ▪ ▪ "Mechanismen von anderen Horror-Spielen funktionieren hier nicht" ▪ ▪ ▪

Enric Alvarez, Lead Designer bei Mercury Steam, über "Clive Barker's Jericho"

MAN!AC: Haben Sie sich von anderen Horror-Spielen beeinflussen lassen?
Enric Alvarez: Es ist schwierig, Einflüsse für "Jericho" zu finden. Mechanismen von anderen Horrorspielen funktionieren hier nicht, da man sieben übernatürlich begabte und bis an die Zähne bewaffnete Supersoldaten steuert.

MAN!AC: Worum geht es bei Jericho? Um Angst oder Action?
Enric Alvarez: Der Spielverlauf von "Jericho" setzt sich aus zwei Elementen zusammen: Primär ist der Spieler damit beschäftigt, das Jericho-Team gegen Horden von Widersachern in den Kampf zu führen. Durch interaktive Zwischensequenzen lassen wir ihn dann vor Schreck aus dem Sessel springen.

MAN!AC: Steuert man nur einen Spielcharakter oder wechselt man zwischen den Mitgliedern des Jericho-Teams?
Enric Alvarez: Der Charaktertausch ist das elementare Spielprinzip von "Jericho". Jedes Mitglied der Truppe hat eine sehr spezielle übernatürliche Kraft: Abigail Black, die Scharfschützin des Teams, kann dank Telekinese die Flugbahn der Kugeln beeinflussen. Frank Delgado dagegen beschwört einen Flammengeist, um die Gegner zu verbrennen. Der Spieler muss die einzelnen Fähigkeiten der Mitglieder kombinieren, wenn er – besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden – Erfolg haben will.

MAN!AC: Für was nutzen Sie die Leistungskraft der NextGen-Konsolen?
Enric Alvarez: Das beste an NextGen ist natürlich die HD-Tauglichkeit und der grafische Fortschritt. Alles – Sound, KI, Physik – hat sich mit dieser Konsolengeneration verbessert. Das erlaubt uns, ein noch intensiveres Spielerlebnis zu vermitteln, was für ein Horror-Spiel sehr wichtig ist. Mit der aktuellen Generation hätten wir die Anforderungen, die wir an Grafik (darunter Effekte wie Licht und Schatten) und KI stellen, gar nicht realisieren können.

Clive Barker's Jericho



Entwickler:	Mercury Steam, Spanien
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2007

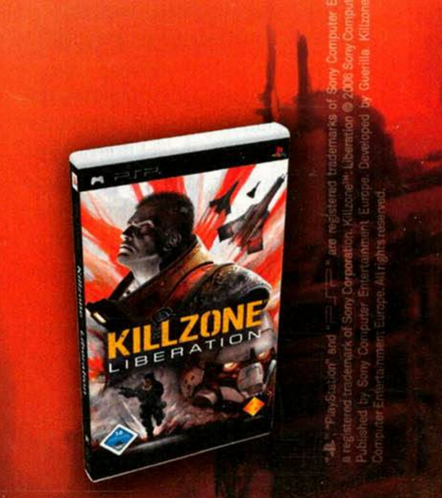
Interessante Verquickung von Team-Action und Horror mit eingebauter Gänsehaut-Garantie.



Killzone™: Liberation

Eine Schlacht wurde gewonnen, aber der Krieg ist noch lange nicht vorbei. Die Helghast-Streitkräfte sammeln sich erneut, unter Führung des brutalen Generals Armin Metrac. Dein Planet droht in dem Blut deines Volkes für immer unterzugehen. Du musst das ultimative Böse stoppen. Alleine oder im Ad-Hoc Multiplayer Mode mit bis zu sechs Spielern.

www.killzone.com

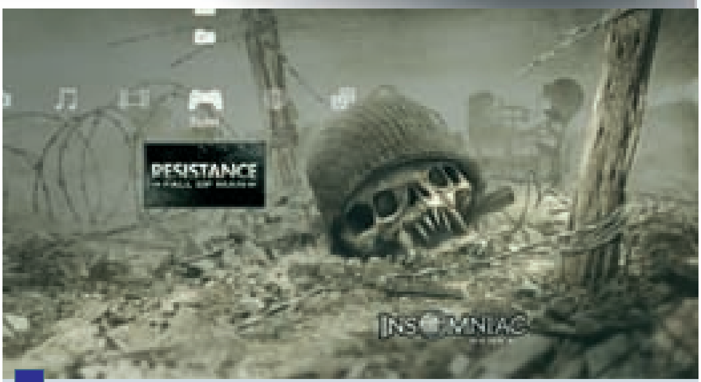


"PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Killzone™: Liberation © 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

Playstation 3 im Härtetest



PS3 zum Anfassen: Sony überreicht MAN!AC das erste deutsche Gerät. An dieser Stelle erfahrt Ihr alles über unsere Eindrücke und Testspiele!



PS3 Die PSP lässt grüßen: Wie bei Sonys Handheld hat die Wahl der Spiele-Disc im Menü das Einblenden eines passenden Schreibtisch-Hintergrunds zur Folge.

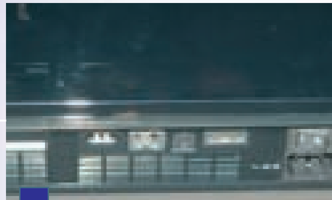
Wer für ein Videospielmagazin schreibt, muss so einiges mitmachen: Kurz vor Redaktionsschluss bricht Kollege Stuchlik mit dem Auto gen Frankfurt auf, um bei Sony Deutschland vor Ort die neue Wunderkonsole zu begutachten und einzusacken. Denn: Nur wer sich dieser Tage seine Redaktions-PS3 persönlich abholte, wurde bemustert. Kaum trudelte der geschlauchte Kollege nach rund sieben Fahrstunden wieder in der Redaktion ein, nahmen wir noch am selben Abend Konsole nebst Software (mitgeliefert wurden leider nur Insomniacs Ego-Shooter "Resistance: Fall of Man", das neue "Formula 1" sowie die Samurai-Schnetzelei "Genji: Days of the Blade") unter die Lupe.

Anschließen und einschalten!

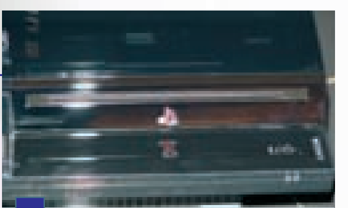
Also: Auspacken und anschließen war die Devise – beim ersten Kontakt gewöhnlich eine längere Prozedur, denn wie gehabt will das Betriebssystem erst auf unsere Komponenten abgestimmt werden. Aber eins nach dem anderen: Zuerst möchte das gute Stück Saft – und den bezieht es nicht etwa wie die Xbox 360 über einen massiven, externen Netzteil-Totschläger. Stattdessen stöpseln wir das dreipolige Stromkabel direkt in die Konsole, denn Sonys Neue hat die Stromversorgung in ihren Eingeweiden. Ein Luxus, der sich allerdings bei der Größe des Geräts bemerkbar macht: Mit Abmessungen von rund 32,5 cm Breite, 9,8 cm Höhe und 27,4 cm Tiefe (im HiFi-Rack-gerechten Liegezustand, denn wie ihr Vorgänger darf auch die PS3 alternativ hochkant positioniert werden) sowie stattlichen fünf Kilo Gewicht ist die Playstation 3 sogar größer als der Microsoft-Konkurrent und damit die aktuell massigste Spiele-Hardware. Aber immerhin: Trotz des internen Netzteils und des damit einhergehenden, höheren Kühlungsbedarfs lärmt die Sony-Hardware nicht wie die Xbox 360 Traktoren-gleich durchs Wohnzimmer, sondern schnurrt zahm vor sich hin – angenehm!

Aber zurück zur Verkabelungs- und Einrichtungs-Prozedur: Neben dem fetten Stromkabel finden Audio- (optischer Eingang) sowie TV-Ausrüstung Anschluss. Letztere wird entweder über den bereits von PSone und PS2 bekannten Eingang oder die fortschrittlichere HDMI-Schnittstelle kurzgeschlossen. In unserer Box fanden wir übrigens ausschließlich ein AV-Kabel – praktisch für uns, dass sich der gute alte AV-Multi-Out mit den bekannten PS2-Kabeln verträgt. Entsprechend konnten wir die Hardware auch via RGB- und Komponenten-Strippe anschließen. Besonders letz-





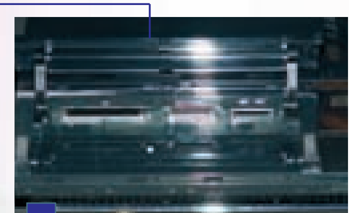
PS3 Rückansicht: Hier findet Ihr den bekannten Multi AV Out, HDMI-Buchse, Stromzufuhr und optischen Ausgang.



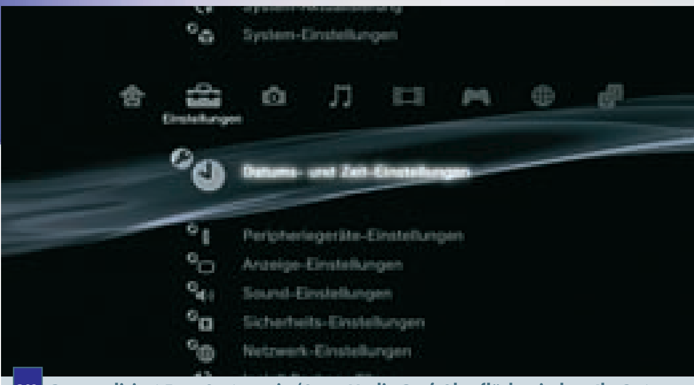
PS3 Schick: kein Front- und kein Top-Lader, sondern ein vollautomatischer Disc-Einzug.



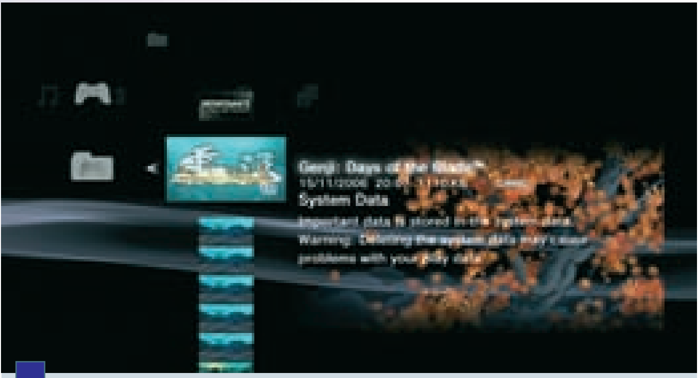
PS3 Wer diese Luke auffummelt, kann anschließend eine neue und größere Festplatte einbauen.



PS3 Aufgeklappt entblößt die Klappe Zugänge für portable Speichermedien: Memory Stick und SD- bzw. CF-Karte.



PS3 Personalisiert Euer System via 'Cross Media Bar'-Oberfläche, indem Ihr Datum bzw. Uhrzeit eingebt und das System auf Eure Heimkino-Ausrüstung abstimmt.



PS3 Auch für die Gestaltung des Spielstand-Managements hat man das PSP-Design und -Handling übernommen.

teres war uns ein dringendes Bedürfnis, da man nur mit seiner Hilfe (oder der eines HDMI-Steckers) in den Genuss der HD-Auflösung kommt. Voreingestellt war allerdings das AV-Signal, darum stöpselten wir zunächst das (auch mit RGB belegte) Scart-Kabel ein. Nach Umlegen des PS2-ähnlichen Netzschalters auf der Konsolenrückseite und behutsamer Berührung des wärmesensitiven 'Ein/Aus'-Sensors (wer einen Hund hat, der sollte seine PS3 außer Schnupperreichweite stellen, sonst fährt sie vermutlich minutiös hoch und runter) vorne rechts startete unsere PS3 erstmalig durch und begrüßte uns mit den Klängen einer sich einspielenden Orchester-Besetzung – sehr stilvoll. Streiten lässt sich dagegen über Anmutung und Praxisnähe der bereits von der PSP bekannten 'Cross Media Bar'-Benutzeroberfläche. Hier ist der Name Programm: Zunächst scrollt Ihr Euch in der Horizontalen durch Optionen für Systemeinstellung, Foto- bzw. Musikverwaltung, Film-Genuss, Spiel-Management und Netzwerk-Anmeldung bzw. Einrichtung eines entsprechenden Internet-Accounts. Beim Passieren eines Menüpunkts fächern dessen Unterfunktionen vertikal auf – das Resultat ist demnach eine kreuzförmige Medienleiste mit waagerechten Menüpunkten und ihren senkrecht angeordneten Untermenüs: daher der Name.
Verfügbar waren bei unserem Testgerät übrigens nur die Punkte für Einstellungen und Spiel: Für den Rest fehlen uns hier zu Lande noch die nötigen System-Updates sowie die Einrichtung des Online-Services – Versäumnisse, die bis zum für März 2007 geplanten Konsolenstart nachgeholt werden sollen. Manche MAN!AC-Kollegen reagierten schon bei der PSP extrem sauer auf die gewöhnungsbedürftige Navigation, anderen wiederum ist sie herzlich schnuppe. Fest steht allerdings, dass Microsofts Xbox-360-Oberfläche zwar ein paar Klassen poppiger, dafür aber auch deutlich differenzierter und komfortabler ausgefallen ist.

Einstellen, umstöpseln, zocken!

Nun folgte die inzwischen typische, Software-seitige Feinabstimmung: Datum und Uhrzeit einstellen und der Konsole mitteilen, dass sie über ein optisches Kabel Dolby-Digital-Klang an den Verstärker weitergeben soll,


PS3 Wird über das USB-Kabel mit der PS3 verbunden und aufgeladen: das neue, fliegengewichtige Joypad.


PS3 Auch in liegender Stellung noch größer als der Nebenbuhler von Microsoft: die neue Sony-Hardware.


PS3 Ein modisches, aber auch dickes Ding: Die PS3 ist die größte Hardware im Vergleich – außerdem seht Ihr auf ihrer glänzenden Oberfläche jedes Stäubchen.

ist mittlerweile Routine. Die Einstellung des gewünschten TV-Anschlusses dagegen hält hier (zumindest aktuell noch) eine fiese Falle bereit, vor der uns selbst der Hersteller eindringlich warnte. Wer weder HDMI-Kabel noch HD-tauglichen Fernseher mit einer passenden Buchse sein Eigen nennt, der macht um die entsprechende Einstellmöglichkeit einen großen Bogen. Wer's verpatzt, hat ein echtes Problem, denn ab sofort gibt seine PS3 über den AV-Ausgang kein Bild mehr ab. Also ab zum nächsten Fernseh-Händler, dort mittels Trauer-Miene den Zugang zu einem HDTV-Gerät mit HDMI-Eingang erbetteln und die Fehleinstellung schnell rückgängig machen! Wollen wir also hoffen, dass Sony hier über ein System-Update schnell nachbessert.

Zum Glück konnten wir der Versuchung, unsere Test-Session bereits im ersten Anlauf zu sabotieren, widerstehen – und genossen so bald über Komponenten-Kabel bzw. 720p-Auflösung ein gestochen scharfes HDTV-Bild. Weniger erfreulich fielen unsere Tests der anderen Bildsignale aus – selbst über RGB war kein unbeschwertes Zocken möglich. Besonders das extrem schnelle und mit chaotischen Massenschlachten aufwartende "Resistance" machte unter normaler TV-Auflösung spürbar weniger Spaß. Weder erlaubte uns die verwaschene Darstellung schnelles und präzises Ballern, noch konnten wir alle der oft viel zu dunklen Gänge und Passagen auf Anhieb ausmachen. "Genji" blieb zwar auch unter 576i ohne größere Schwierigkeiten spielbar – aber ein Genuss war's auf diese Weise ebenso wenig wie ein deutlich sichtbarer technischer Quantensprung (mehr über die beiden Titel erfahrt Ihr in den jeweiligen


PS3 Aller Startschwierigkeiten zum Trotz in Nullkommanichts ausverkauft: Für ihre PS3 campierten japanische Fans sogar vor den Läden.

Previews). Unterm Strich war unser erstes Handanlegen also von einigen Problemen begleitet: Noch zeigt Sonys Kraftwerk nicht, was in ihm schlummert (siehe Kasten unten), außerdem leidet das System unter einigen Patzern. Letztere dürften sich aber durch die Bereitstellung passender Patches bzw. heilsamer System-Eingriffe bis zur Veröffentlichung im März beheben lassen. Schließlich spiegelte das uns vorliegende Gerät laut Sony noch immer nicht das finale PAL-Produkt wider. Schade finden wir nach wie vor das Fehlen der Pad-Rumble-Funktion: Besonders bei "Resistance" vermissten wir das gewohnte Rüttelschüttel-Feedback. *rb*

Playstation 3: Technik, die kostet

Satte 2,6 bis 3,3 Milliarden Euro soll Sony in die Entwicklung von Chips und Konsole gesteckt haben – darunter der zusammen mit Toshiba und IBM entwickelte Cell-Chip sowie das neue Speichermedium Blu-ray. Letzteres hat zu den bekannten Produktions- und Lieferengpässen geführt, die CPU wiederum muss sich noch beweisen und anhand der erhofften Killer-Applikationen zeigen, dass sie ihre 600 Euro (im 'Premium'-Paket mit einer 60 GB großen Festplatte) wert ist.

Für Sony steht viel auf dem Spiel: Dank PS2 wurde die Computer-Entertainment-Sparte des Konzerns vom ehemaligen Nischenmarkt binnen weniger Jahre zum Kerngeschäft – ein Geschäft, das laut heise.de im vergangenen Jahr immerhin zwölf Prozent des gesamten Konzernumsatzes ausmachte und den mittlerweile stark angeschlagenen Elektronik-Riesen maßgeblich stützt. Umso mehr verblüfft es Analysten in aller Welt, dass Sony mit der sündhaft teuren PS3-Entwicklung alles auf eine Karte zu setzen scheint – zumal man trotz des hohen Einführungspreises anfangs ordentlich drauflegen und erst langfristig Gewinne einfahren wird. Laut Eiichi Katayama, einem Elektronik-Analysten aus dem Tokioter Wertpapierhaus Nomura, wird Sonys Spielesparte allein in diesem Jahr einen Verlust von rund 1,3 Milliarden Euro anhäufen. Und den Start in Japan, so seine Meinung, hätte Sony besser vorbereiten können: Dass bereits kurz nach Hardware-Release die ersten Software-Updates ausgegeben werden und gerade mal sechs Spiele erhältlich sind, hält der Marktspezialist für denkbar ungünstig. Sein Kollege Tatsuya Mizuno von der Kreditbewertungsagentur Fitch behauptet sogar, "dass Sony ohne Spielegeschäft nicht länger überlebensfähig sei".

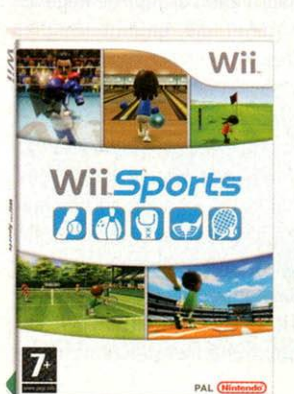
PS3-Daten im Überblick

Abmessungen	32,5 cm breit / 9,8 cm hoch / 27,4 cm tief
CPU	Cell Broadband Engine
Hauptspeicher	256 MB XDR Main RAM
Embedded VRAM	256 MB GDDR3 VRAM
Bildschirmdarstellung	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p
Ethernet	10 BASE-T, 100 BASE-TX, 1.000 BASE-T
Bluetooth	2.0 (EDR), Wireless Controller (bis zu sieben Stück)
Wireless Communication	IEEE 802,11 b/g (integriert bei 60GB-Version)
Bildausgang digital	1x HDMI out
Bildausgang analog	1x AV Multi Out
Audioausgang	Digital Out (1x optisch)
Laufwerk	Blu-ray / DVD / CD

Nintendo



Ausholen. Abschlagen. Einlochen!



Ab sofort ist die Wii Fernbedienung dein Golfschläger. Und das Birdie nur eine Handbewegung entfernt. Die Karohosen kannst du getrost im Schrank lassen. Bring einfach deinen Sinn für Spaß und die neue Nintendo Wii zusammen. Für die volle Packung Spielspaß kommt deine neue Konsole im Startpaket mit fünf Sportspielen.





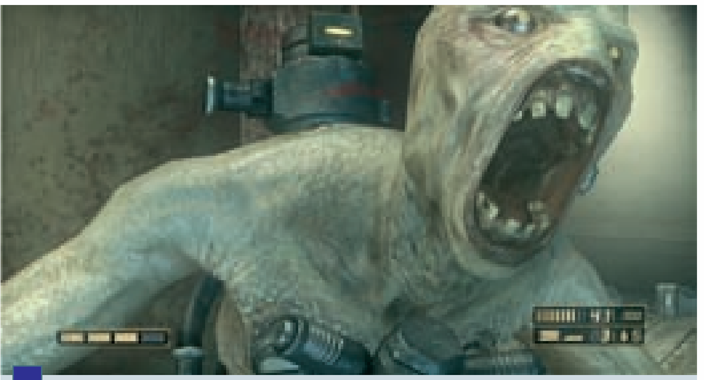


www.wii.com

© 2006 NINTENDO. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

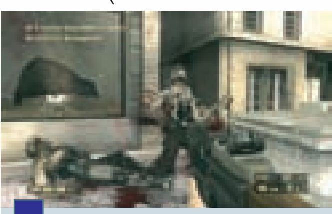
Resistance Fall of Man

Endlich durften wir bei Sonys Vorzeige-Shooter für die PS3 Probe ballern: Lest, wie wir die Menschheit gegen marodierende Mutantenhorden verteidigen!



PS3 Die Arbeiter in den Umwandlungslagern der Bestien sind nicht bewaffnet, haben aber große Zähne – und die dürft Ihr bald aus nächster Nähe bewundern.

Ganz schön viel aushalten muss unsere Spezies dieser Tage: In realistischen Ballereien wie "Rainbow Six" will sie gegen Terroristenpack verteidigt werden, bei "Gears of War" dringen bislang unentdeckte Aggressoren aus dem Erdinnern an die Herrschaft – und auch in Sonys Antwort auf Epics Vorzeige-Shooter kommt der Feind von Innen. Zumindest scheinbar: Das alternative Weltkriegs-Szenario von Hit-Lieferant Insomniac (u.a. verantwortlich für "Ratchet & Clank") versetzt Euch wie "Call of Duty" und "Medal of Honor" zurück in die frühe Mitte des 20. Jahrhunderts. Allerdings marschieren hier keine Nazis auf – vielmehr sind es groteske Bestien, die es auf Europa abgesehen haben und eine Metropole nach der anderen in ein schwelendes Trümmerfeld verwandeln. Einmal mehr sind es die Alliierten, die den Tag retten sollen – und wie gewohnt spaziert ein heldenhafter US-Soldat vorneweg. Doch der teilt mit seinen bestialischen Widersachern ein dunkles Geheimnis: Wie die ekelhaften Kreaturen, die Euch in "Resistance" mit futuristischem Effektgewitter ins Kreuzfeuer nehmen, wurde auch er von einem Virus unbekannter Herkunft infiziert – mit dem kleinen Unterschied allerdings, dass Euer Alter Ego nicht zum stinkenden, lederhäutigen Alien mutiert. Normalerweise werden die Virusopfer nämlich in ein Umwandlungslager verfrachtet, wo man sie binnen einer mehr oder weniger langen Verpuppungsphase (je nach Art der gewünschten Subspezies) in einen folgsamen Monstersoldaten verwandelt. Nach der Metamorphose in einem riesigen Kokon sind sie nicht nur ausgesprochen hässlich (schlechte Zähne inklusive) – nein, außerdem ist der Stoffwechsel dieser Hybrid-Wesen zwölfmal so schnell wie der eines normalen Menschen. Das Resultat: Die Biester regenerieren kleinere Blessuren binnen Sekunden – und durch die Einnahme einer gallertartigen, schwarzen Substanz erholt sich ihr Körper sogar von sonst tödlichen Verletzungen. Aber der heilsame Metabolismus hat auch seine Tücken: Durch ihn überhitzen die Hybriden ähnlich schnell wie das Spiegelei auf einer sommersonnenbeschienen Motorhaube. Abhilfe schafft ein modisches Accessoire auf dem Rücken der Kreaturen – durch todschicke Schläuche mit dem Organismus verbunden. Jedes Vieh schleppt also seinen eigenen Kühlschrank mit sich rum.



PS3 Machen beim Abkratzen Probleme: Viele Aliens erstarren nach ihrem Ableben noch in fehlerhaften Haltungen.



PS3 Ein Klick auf den rechten Analogstick lässt Euch sorgfältig über Kimme und Korn zielen.

PS3 Kriegsschauplatz England: Die britischen Städte wurden von den infernalischen Feinden überrannt. Die Amerikaner wollen helfen, das Land zurückzuerobern.

Heil- und schussfreudig

Gut für Euer Konterfei, dass ihm diese unangenehme Nebenwirkung der Mutation erspart bleibt. Als Held von Insomniacs Ego-Ballerei profitiert Ihr nur von den Vorzügen der Infektion – und schlürft eifrig die dunkle Regenerationsbrühe, die gefällte Gegner hinterlassen.

Mindestens ebenso wichtig sind naturgemäß die Munitionspäckchen, die das giftig geifernde Gesocks mit sich rumschleppt, denn mit Karabiner, Splittergranaten, handelsüblicher MG, Schrotflinte und ähnlich antiquiertem Kriegsgerät allein kommt Ihr nicht weit. Darum klaubt Ihr so früh wie möglich das auf, womit Euch für gewöhnlich die Monster Feuer unter



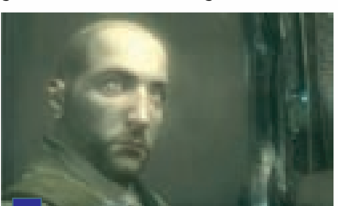


PS3 Mit praller Energieleiste in eine Konfrontation: Huscht nach Möglichkeit wieder in Deckung, bevor Eure Anzeige ein volles Viertel verliert, dann füllt sich das angekratzte Balkensegment von selber wieder auf.

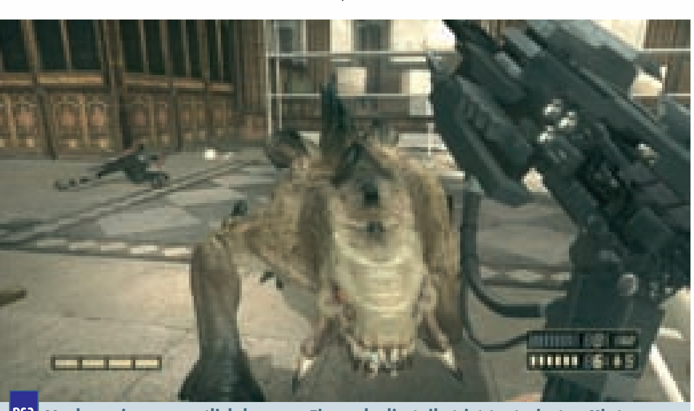
dem uniformierten Hintern machen: Hightech-Knarren, die breit gefächerte Plasmasalven in Laborhallen, Häuserkorridore und Ruinestädte pusten – ideal geeignet für groß angelegte Angriffe auf offenem Feld, bei dem sich eine Kreatur an die andere drängt. Aber sorglos werden dürft Ihr trotz durchschlagender Bewaffnung noch lange nicht – denn es war den Entwicklern ein Herzenswunsch, ihre Aliens gefährlich, gerissen und agil zu gestalten. Das Resultat sind KI-Bestien, die selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad keine Deckung ungenutzt lassen, bei Aliierten-Beschuss geschickt Haken schlagen und sich auch mal behände unter einer Salve wegrollen.

Also tut es Euren unmenschlichen Widersachern gleich! Verschanzt Euch hinter Autowracks und behelfsmäßigen Wellblechverschlägen, sucht bei geduckter Haltung in ausgebombten Gebäuden Schutz und wartet auf den richtigen Zeitpunkt, um aus allen Rohren das Feuer zu erwidern!

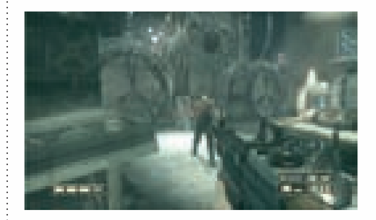
Ob Insomniac mit seinem ambitionierten Shooter den richtigen Release-Zeitpunkt getroffen hat, bleibt indes fraglich (die US-Version steht bereits in den Regalen). Während die verwinkelten und atmosphärischen Jagdgründe ebenso wie ihre Bewohner viel Potenzial zeigen, hinterließ unsere "Resistance"-Version trotzdem gemischte Gefühle. Noch vermiesen allzu viele Bugs wie unbeholfen auf der Stelle zuckelnde und in Ruckel-Endlosschleife gefangene Bestien den Ballertag, obendrein muten plump bepinselte Schutthaufen und viele verpixelte Texturen insbesondere auf HDTV-Geräten an, als hätte man den Titel ursprünglich für die PS2 entwickelt. Und aller teuflischen Gegner-Intelligenz zum Trotz vermissen wir das innovative Element, das man sich von einem System-Seller erhofft. Immerhin bleibt die rasante Monsterhatz zu jeder Zeit schweißtreibend flüssig: Selbst wenn ganze Dutzendschaften alliierter und bestialischer Kämpfer aufeinanderprallen, scrollt Euer "Resistance"-Kämpe ungebremsten Schrittes durchs ruinöse Terrain – richtig so! *rb*

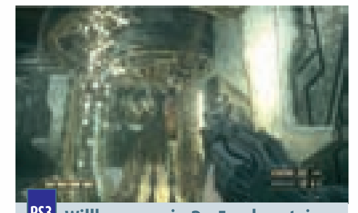


PS3 Ist genetisch mit dem Gegner verwandt: Euer Alter Ego Nathan Hale wurde mit dem Bestien-Virus infiziert.

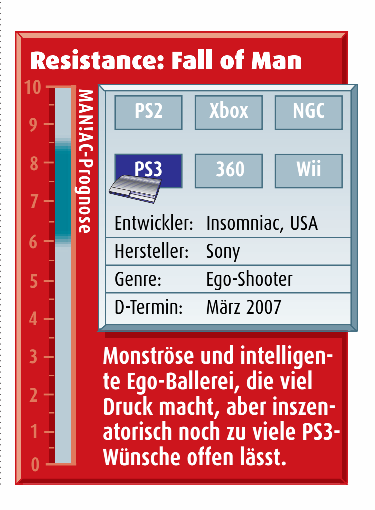


PS3 Machen eine wesentlich bessere Figur als die teils trist texturierten Hintergründe: Die schmierigen Monster schockieren durch herrlich hohen Detailgrad.





PS3 Willkommen in Dr. Frankensteins Hexenküche: Hier werden in durchsichtigen Behältern Aliens gezüchtet.



Resistance: Fall of Man

MAN!AC-Prognose

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Insomniac, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	März 2007

Monströse und intelligente Ego-Ballerei, die viel Druck macht, aber inszenatorisch noch zu viele PS3-Wünsche offen lässt.



Gran Turismo HD

Online, Schadensmodell, 1080p – gelingt dem König der Rennspiele erfolgreich der Sprung auf die dritte Playstation-Generation?



PS3 Bei der auf der TGS gezeigten Demo machten die Fahrzeuge noch einen zwiespältigen Eindruck: Die schicken Polygonmodelle besitzen teilweise einen etwas unrealistischen Schattenwurf.

Dass die Rennspiel-Größe "Gran Turismo" ihren Weg auf die Playstation 3 findet, ist wahrlich keine Überraschung – schließlich gilt die Kult-Reihe des japanischen Entwicklers Polyphony schon seit Jahren als Meilenstein und Zugpferd der Sony-Hardware. Allerdings verwundert die Form der jüngsten Umsetzung: Denn uns erwartet nicht die lang ersehnte fünfte Episode für die Playstation 3, sondern gewissermaßen ein Update des Vorgängers "Gran Turismo 4", das sich in zwei Versionen teilt: 'Gran Turismo HD Premium' und 'Gran Turismo HD Classic'.

Zwiegespalten

'GT HD Classic' bietet das serientypische riesige Portfolio an Rennstrecken (51 Pisten) und Boliden (770 Automodelle) – viele davon sind allerdings nicht auf der Spiele-disc vorhanden, sondern nur online abrufbar, was so manchen "GT"-Kenner schrecken dürfte. So können manche Pisten und Vehikel nur gegen ein Entgelt (angepeilt sind 50-200 Yen – ca. 0,30 bis 1,30 Euro) heruntergeladen und sofort be- bzw. gefahren werden. So kommt jeder Autonarr zu einer Wagenflotte nach eigenen Vorlieben – ganz ohne fahrerisches Können. Um hier einen Ausgleich zu schaffen, soll "Gran Turismo HD" zum günstigen Verkaufspreis in den Händlerregalen landen. Auf die Spitze wird das Micropayment-System schließlich durch ein herunterladbares Schadensmodell sowie eine schlauere Gegner-KI getrieben. Hier versucht Sony scheinbar, die Schmerzgrenze in Sachen kostenpflichtiger Zusatzinhalte auszuloten. "Gran Turismo"-Vater Kazunori Yamauchi sieht hier aber das Potenzial einer ständigen Weiterentwicklung von Spielinhalten – auch durch das Feedback der Spieler. Diese sollen künftig Ideen für neue Modi und Events geben. Zumindest können bereits erworbene Inhalte im kommenden "GT 5" weiterverwendet werden.

Trotz des umstrittenen Konzepts kann der geplante Umfang des Online-Modus punkten: Viele Features des Einzelspiels stehen auch hier zur Verfügung – so duelliert Ihr Euch bei Rennen und 'Drift Contests' oder Ihr lasst Eure CPU-Fahrer bei B-Spec-Events antreten. Voice Chat, Lobby, Zuschauer-Modus und Rennteams gehören dabei schon zum guten NextGen-Ton. Daneben fügen sich selbsterstellte Lizenztests und Turniere in den "GT"-Alltag ein. 2006 wurden von Sony dazu bereits zahlreiche Online-Betatests mit einer modifizierten Vorgängerversion auf der PS2 initiiert.

Alte Stärken

Schließlich setzt das anfangs erwähnte 'GT HD Premium' auf Technik: Hier werden keine altbekannten Inhalte verbaut, sondern neue Boliden und Strecken geboten. Den Anfang macht die 'Eiger Nordwand', die Sony als jüngste Strecke enthüllte. Auf der engen Piste driftet Ihr vor der Kulisse des Schweizer Bergmassivs und animierten Polygon-Zuschauern um die Bestzeit. Daneben punktet der neue "GT"-Teil mit einer längst überfälligen Markenlizenz: Endlich lenkt Ihr auch aktuelle Ferrari-Boliden wie den 599 GTB Fiorano. Apropos: Hinter dem Steuer der brandneuen Boliden dürft Ihr nun endlich (wie schon in "Pro-

Version 0.5

Die Zwischenversionen der "Gran Turismo"-Reihe

In Polyphonys Raserserie sind bereits sechs Titel erschienen. Dennoch ist die Serie erst bei Teil 4 angekommen. "Gran Turismo HD" macht somit keine Ausnahme: Zwischen Teil 3 und 4 auf der PS2 wurden nämlich "Gran Turismo Concept 2002 Tokyo – Geneva" (2002) sowie "Gran Turismo 4 Prologue" (2004) veröffentlicht. Beide Episoden schwächelten durch "GT"-untypische Modi-Armut und mit knapper Kursauswahl. "Concept" erfüllte dabei die Funktion, eine Handvoll neuer Prototypen zum ausgiebigen Ausritt auszutesten. Bei "Prologue" dagegen war der Name Programm: Zahlreiche Fahrtests sollten Vorfreude auf "Gran Turismo 4" schüren – Langzeitmotivation war aber auch hier Fehlanzeige. Nun folgt mit "Gran Turismo HD" der dritte Teil zwischen den Stühlen – hoffentlich mit mehr Spielspaß.



Intermezzo: "Concept" und "Prologue" überbrückten die Wartezeit auf "GT 4".

PS3 Endlich wird das Fahrerfeld von mageren sechs Boliden auf 20 Wagen erweitert – spannende Rad-an-Rad-Duelle stehen damit hoffentlich öfter an der Tagesordnung.

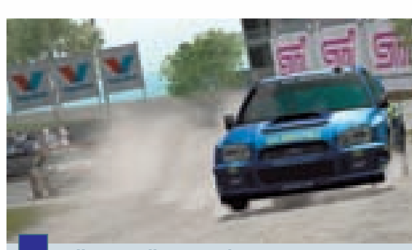
PS3 Lang ersehnt: Endlich finden Ferrari-Modelle Einzug in die "Gran Turismo"-Welt – bis auf den 599 wurden aber noch keine weiteren Typen gesichtet.

ject Gotham Racing 3") in ausmodellierten Polygon-Cockpits Platz nehmen.

Bei einem Probespiel auf der diesjährigen Tokyo Game Show hielten sich fahrerische Neuheiten aber in Grenzen: "Gran Turismo" bleibt seiner Linie treu und bietet wie immer wunderbare Raserkost – mit Lenkrad wie mit Sixaxis-Controller. Ob die Bewegungserkennung des PS3-Pads unterstützt wird, ist noch offen.

Echte Neuerungen sind dagegen optischer Natur: Mit neu modellierten Fahrzeugen dürft Ihr auf Stadtkursen, Rennstrecken und Rallye-Pisten in der HD-Auflösung 1080p (1920 x 1080 Pixel) heizen – vorausgesetzt Euer Fernseher unterstützt dieses Format. Dennoch kommt der Titel nicht ins Ruckeln, serientypisch werden 60 Bilder pro Sekunde garantiert – und das bei einem Fahrerfeld von bis zu 20 Wagen. Allerdings lässt auch im 'Premium'-Teil die Ausstattung zu wünschen übrig: Lediglich 30 verschiedene Fahrzeuge sollen vorab enthalten sein. Noch schlimmer sieht's bei den Strecken aus: Gerade einmal zwei neue Pisten finden ihren Weg auf die Disc. Weitere Inhalte sind wie bereits beschrieben online erhältlich.

Kurzum: Die "HD"-Ausgabe soll dank enger Online-Anbindung genug Kurzweil im "Gran Turismo"-Universum bieten – zumindest bis die fünfte "Gran Turismo"-Episode 2008 erscheint. *ts*



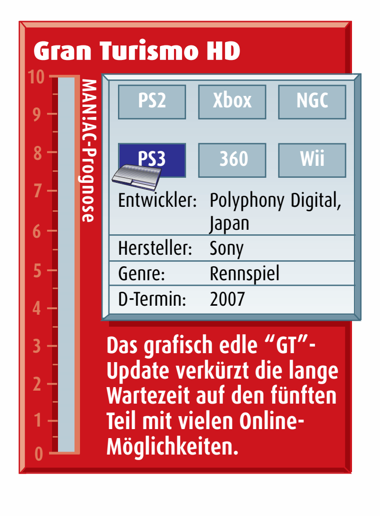
PS3 Rallye-Rundkurse und weitere Pisten können künftig via Download erworben werden.



PS3 Liebe zum Detail beweisen die zahlreich anzutreffenden 3D-Modelle der Zuschauer.



PS3 Ein Traum für jeden Autofan: Im detaillierten Ferrari-Cockpit genießt Ihr die imposante Aussicht der Eiger-Nordwand. Doch verkuckt Euch nicht in die Landschaft – die nächste Spitzkehre kommt schneller als erwartet.



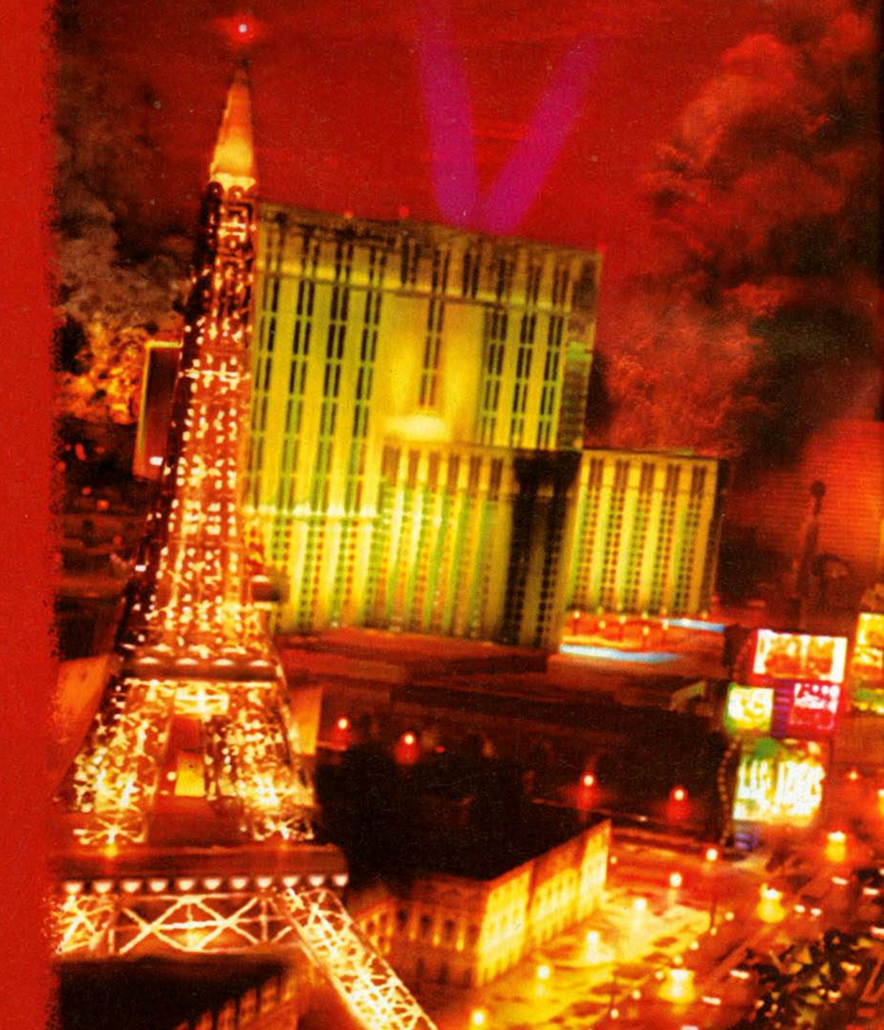
WILLKOMMEN IN AMERIKAS GRÖSSTER SPIELHÖLLE!



Las Vegas ist die Stadt der Sünde und des Glückspiels und ein beliebtes Ziel für viele Touristen... seit neuestem auch für Terroristen!!



Führen Sie ihr Team über verschiedene Lösungswege zum Ziel und planen Sie mittels High-Tech-Ausrüstung ihre Angriffstaktiken.



Spielen Sie im Mehrspielermodus mit ihren Freunden oder kämpfen Sie sich im Koop-Modus durch die Missionen.



www.rainbowsixgame.com

November 2006

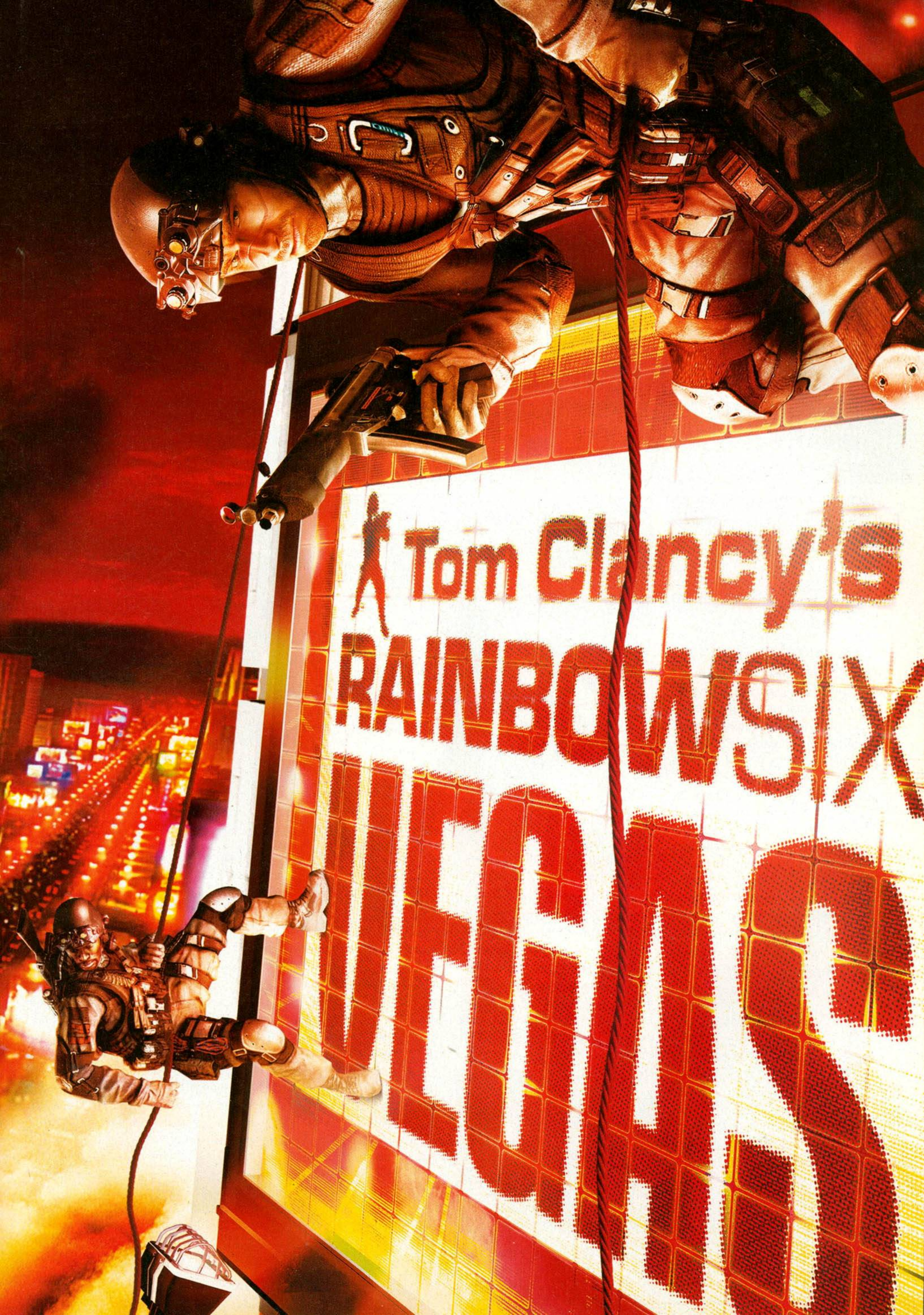


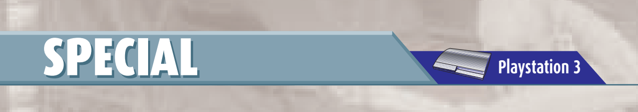






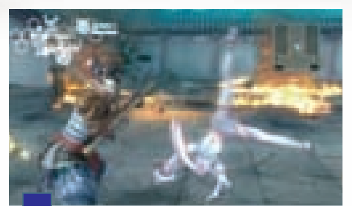
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2", "PlayStation", "7", "UMD" and "dasf" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS



Genji: Days of the Blade

MAN!AC metzelt schon jetzt mit Game Republics Action-Samurais. Begleitet uns ins alte Japan!



PS3 Schlägt vor Kampfeslust Rad: Die zierliche Prinzessin wird Dritte im insgesamt vierköpfigen Bunde.

Game Republics Samurai-Schnetzelei "Genji" geht in die zweite Runde – einmal mehr sagen Samurai Yoshitsune und sein breitschultriger Mönchskumpel Benkei dem schurkigen Heishi-Clan den Kampf an. Denn Letzterer hat die Niederlage aus Teil 1 noch längst nicht verdaut: Unter der Führung einer schrulligen Mystikerin stürmen die abtrünnigen Samurai den kaiserlichen Palast und legen Feuer. Zeit für Yoshitsune, erneut das Schwert blank zu ziehen, die Fieslinge nach allen Regeln fernöstlicher Schnetzelkunst in Scheiben zu schneiden und an der Seite seines bärenstarken Kollegen wie ein Derwisch durch die gegnerischen Reihen zu pflügen. Apropos Kollege: Anders als in Teil 1 dürft Ihr jetzt allerorts und jederzeit zwischen vier unterschiedlichen Mitstreitern hin- und herwechseln. Vorausgesetzt, sie befinden sich bereits in der Truppe, denn Action-Kumpels wie Benkei oder eine agile Klingenschmeißerin schließen sich Euch erst nach und nach an.



Genji: Days of the Blade

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Wii

Entwickler:	Game Republic, J
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	März 2007

Stellenweise furios präsentierte, aber extrem gleichförmige Samurai-Hackerei mit schwerwiegenden Patzern.



PS3 In konventionellen Beat'em-Up-Gefechten erledigt Yoshitsune eifrig feindliche Handlanger, um genügend Energie für einen Ebenenwechsel zu sammeln.



PS3 Benkei wirbelt mit blitz- und donnergeladenem Kampfpylon durch die feindliche Meuchel-Meute.

Blutige Parallelwelt

Aber egal, für welchen Kämpen Ihr Euch per Digikreuz entscheidet: Jeder Massaker-Meister massakriert seine Widersacher mit schnellen Ausfallmanövern oder wuchtigen Rundumhieben – und seht Ihr Euch mal umzingelt, dann wechselt Ihr auf Schultertastendruck in eine regelrechte Meuchel-Dimension. Dort bewegen sich Eure Gegner wie in Zeitlupe, während Ihr bequem zwischen ihnen umherhuscht und tödliche Schwert-Piercings verpasst – wenn Ihr die eingeblendeten Buttons rechtzeitig trefft. Wie der Vorgänger kombiniert auch die neue Episode "Onimusha"-Elemente mit "Dynasty Warriors"-artigem Massen-Geschnetzel. Leider hat man die Fehler des Erstlings ebenso in die nächste Generation portiert wie die Vorzüge – und teilweise sogar intensiviert: Nach wie vor ist der Kameramann für die flinken Helden zu langsam – darum hüpfen die Darsteller nicht selten zumindest teilweise aus dem Bild. Überdies bietet man abseit des (auf Dauer monotonen) Gehackes entschieden zu wenig, zumal die an sich hübschen Levels durch extreme Interieur-Armut nerven. Auch die Möglichkeit, Charaktere sowie Waffen durch fleißiges Kristallsammeln aufzupeppen, macht aus dem uninspirierten Hack-Exkurs keinen Knaller. *rb*



DER PREISGEKRÖNTE PC-SHOOTER JETZT FÜR KONSOLE!

"MONOLITH UND DAY1:STUDIOS BRINGEN EINEN DER KRASSESTEN PC-SHOOTER DER LETZTEN JAHRE AUF DIE XBOX 360!"

XBOX 360 - DAS OFFIZIELLE XBOX MAGAZIN AUSGABE 10/06





F.E.A.R.™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Ab sofort erhältlich für Xbox 360™

whatisfear.com











© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. F.E.A.R. is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either. All other trademarks are property of their respective owners.

Formula One
Championship Edition

Eine neue Runde, eine neue Generation: Röhrende Formel-Eins-Motoren finden ihren vielversprechenden Weg auf die PS3.

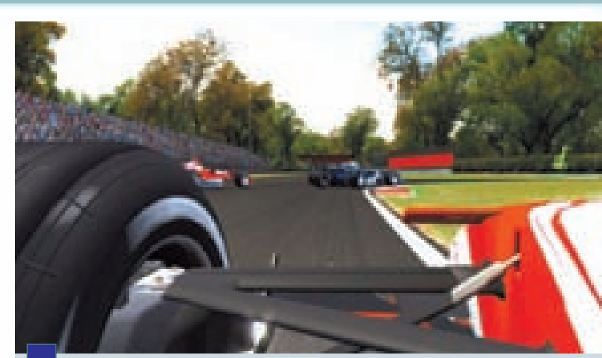
Eine ereignisreiche Formel-1-Saison ist zu Ende: Felippe Massa gewinnt den letzten Grand-Prix des Jahres, Fernando Alonso ist Weltmeister und Michael Schumacher tritt zurück. Sony werkelt derweil schon fleißig am nächsten Renntitel der Königsklasse – diesmal für die PS3. Sonys Exklusiv-Vertrag für die F1-Rechte auf Konsole läuft übrigens 2007 aus – Verhandlungen zur Verlängerung sind aber im Gange. Dennoch wird bei diesem Titel noch die vergangene Saison 2006 implementiert. So ist ein Wiedersehen mit Schumi und Teams wie Toro Rosso oder Midland garantiert. Gewohntermaßen befahren F1-Bleifüße die dazu passenden Strecken – von der anspruchsvollen Suzuka-Piste über den Hockenheim-Circuit bis zum hügeligen Istanbul-Kurs. Dabei absolviert Ihr komplette Rennwochenenden inklusive Qualifying, Training und Warm-Up sowie ganze Saisons und Rennfahrer-Karrieren.

Wenig Überraschungen

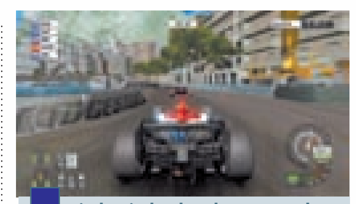
Für Serienkenner also nichts Neues, doch wie spielt es sich? In der frühen Version waren zumindest Indianapolis und Monza befahrbar. Beim ersten Probezock wird klar, dass die Entwickler das Rad nicht neu erfinden: Die PS3-Fassung spielt sich exakt wie seine Vorgänger auf der PS2. Für ein individuelles Fahrverhalten schaltet Ihr Hilfen wie den Bremsassistenten oder die Traktionskontrolle ab. Nervenkitzel erzeugt eine flexible Gegner-KI sowie das ausgefeilte Schadensmodell, das auch Ausfälle und technische Defekte simuliert. Klar, dass eine Gelbphase samt Safety Car nicht fehlen darf. Technisch beeindruckt der Titel bereits mit flüssiger wie schneller Optik bei vollem Fahrerfeld und HDTV-Auflösung. Abgesehen von Regenrennen sieht die Grafik allerdings noch etwas steril aus. Nett: Als eine der wenigen Neuerungen stöpselt Ihr Eure PSP an die PS3 und nutzt diese zur Erweiterung des Sichtfelds, z. B. als Rückspiegel. *ts*



PS3 Wie im Fernsehen und rasend schnell: Optisch punktet der Titel bereits durch eine ruckfreie Grafik.



PS3 Neue Kameraperspektiven ermöglichen u. a. einen unmittelbaren Blick auf die realistische Aufhängung.



PS3 Die beeindruckenden F1-Strecken sehen auf der PS3 bereits sehr gut aus. Alle Eigenheiten der Kurse finden sich auch hier wieder.



PS3 Im Replay begutachtet Ihr nicht nur die originalgetreuen wie detailreich gestalteten Fahrzeugmodelle, sondern auch spektakuläre Crashs, die sich meist verheerend auf das Vehikel auswirken.

F1 Championship Edition



MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Wii

Entwickler:	Sony Liverpool, England
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	2007

Grafisch einwandfreies Rennspektakel mit offizieller Lizenz, aber wenig Neuerungen – Formel-Fans stört das kaum.





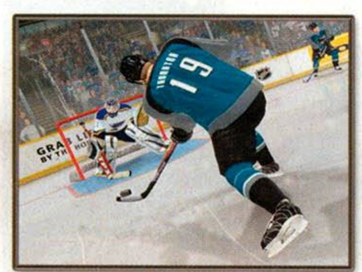


"BISHER HATTE AUCH FÜR MICH EA DIE NASE VORN, ABER JETZT HABEN ES 2K SPORTS GESCHAFFT..."
GAMEPRO 11/06

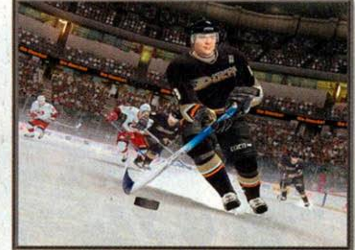
"BEI NBA2K7 HÄNGEN DIE KÖRBE DEUTLICH HÖHER, ALS BEI DER KONKURRENZ NBA LIVE07."
OPM 11/06

NHL 2K7 NBA 2K7

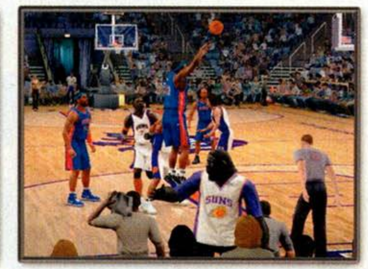
JETZT FÜR XBOX 360™ UND PLAYSTATION®2 ERHÄLTLICH!



GRAFIK IN NIE DA GEWESENER PERFEKTION BRINGT DICH DIREKT INS GESCHEHEN UND ZEIGT DIR DIE ACTION SPEKTAKULÄRER ALS JE ZUVOR.



MIT DER PRÄZISEN STEUERUNG HAST DU JEDERZEIT ALLES UNTER KONTROLLE – ALLE MÖGLICHKEITEN AUF DEM PLATZ STEHEN DIR OFFEN.



DIE STADION-ATMOSPHÄRE SAMT PROFESSIONELLER MODERATOREN LASSEN DICH VERGESSEN, DASS DU NUR AM FERNSEHER SITZT.



MIT DEM UMFANGREICHEN ONLINE-SUPPORT MISST DU DICH MIT SPIELERN AUF DER GANZEN WELT. 24 STUNDEN – 7 TAGE DIE WOCHE!














PlayStation®2 PLAYSTATION®3


© 2006 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Developed by Kush Games. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 2006. All rights reserved. © NHLPA. NHL 2K7 is an Officially Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by 2K Sports. Dolby and the double -D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2006 NBA Properties, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Playstation 3 · Xbox 360

Def Jam: Icon

Die Musik macht das Spiel: Wie EA Chicago das Beat'em-Up-Genre revolutionieren will.



360 Eyecandy: Die Kleidung der Gangsta sticht optisch besonders heraus – achtet auf die Nähte der Daunenjacke im Vordergrund.

"Def Jam Fight for NY" war ein hochwertiges Beat'em-Up mit intuitivem Kampfsystem und coolen Moves – so oder so ähnlich lautete die einhellige Meinung von Presse und Spielern zur letzten Hip-Hop-Keilerei. Bei "Def Jam: Icon" hält erstmals EA Chicago ("Fight Night"-Serie) die Zügel in der Hand und plötzlich soll alles anders werden.

Jetzt beharkt Ihr Euch wie in "Fight Night Round 3" fast ausschließlich mit dem rechten Analogknüppel: Schlagt zu, packt den Gegner, variiert Wurfrichtung oder Angriffshöhe. Beat'em-Up-Experten denken reflexartig an Namcos "Urban Reign", das ein ähnliches Kampfsystem aufwies, jedoch Opfer seines monotonen Spielverlaufs wurde. Ob die Entscheidung, die "Def Jam"-Serie komplett auf Stick-Kampf umzumünzen, eine gute war, wird sich im fertigen Produkt zeigen – mutig ist sie allemal, bedenkt man, dass ein funktionierendes Konzept einfach so über Bord geworfen wird.



360 Heli-Landeplatz und Tankstelle sind die bislang einzig bekannten Kampfareale in "Def Jam: Icon".

Bleib im Takt!

Was "Def Jam: Icon" von allen anderen Prügelspielen unterscheidet, ist die Einbindung der Musik: Die komplette Umgebung wird vom Beat beeinflusst – im Hintergrund geraten Häuser bedrohlich ins Schwanken, Autos wippen im Rhythmus, Flammen tanzen zur Musik. Das ist sogar mehr als schöner Schein: Je nach Takt pulsiert das Feuer eines lodernden Autowracks (und versengt Eurem Fighter den Hintern) oder fliegen Schrottteile durch die Luft und machen Euch einen Kopf kürzer. Passt Ihr Euren Kampfstil dem Beat an und schlagt im Rhythmus zu, zieht Ihr dem Kontrahenten mehr Energie ab bzw. freut Euch über ständig neue Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung – schlecht also, wenn der Feind den aktuellen Track besser kennt als Ihr selbst. Doch auch dann ist nichts verloren: Bemüht Euch flugs um die DJ-Kontrolle und wechselt zu Eurem Lieblingssong. Hip-Hop-Hassern muss übrigens nicht bange sein; dank eingebautem Equalizer dürft Ihr zu Eurer eigenen Mucke kämpfen – egal ob Death Metal, Jazz oder Pop. *ms*



Entwickler:	EA Chicago, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	März 2007

Gewagtes Unterfangen: EA krempelt die Hip-Hop-Keilerei gehörig um und lässt Euch von nun an im Takt der Musik kämpfen.



360 Jetzt heißt es zutreten: Wenn die Flammen an den Zapfsäulen hoch lodern, dann befördert Euren Kontrahenten (in diesem Fall Rapper Big Boi von Outkast) mit einem beherzten Kick ins Feuer.



SEE THE DIFFERENCE

Mach deine PlayStation®2 zu einer New-Gen Konsole mit dem Xploder HDTV Player.

Der HDTV Player konvertiert das Video-Signal in ein High Definition Signal (480p / 720p / 1080i oder VGA Signal) für ein klareres und schärferes Bild. Auch für DVDs geeignet.

Weitere Infos unter:

www.xploder.net

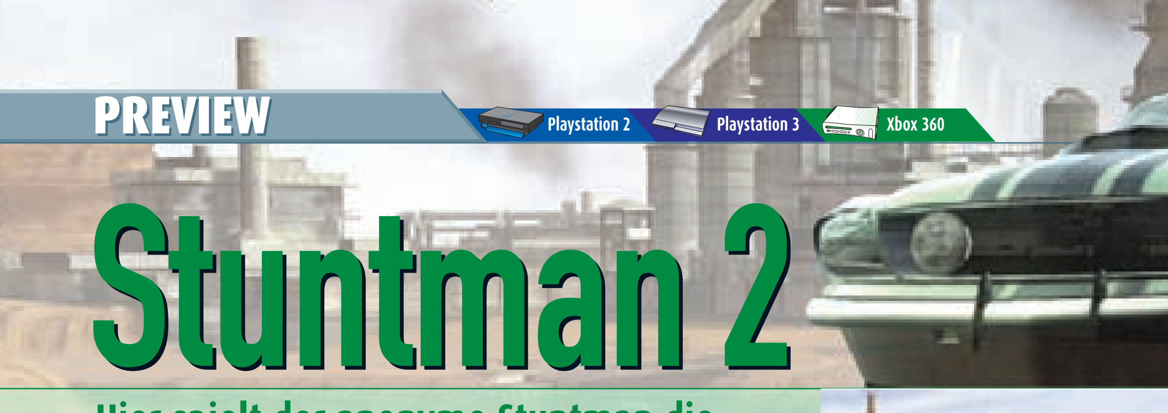


www.madcatz.com



www.nbg-online.de

Playstation 2 Playstation 3 Xbox 360



Stuntman 2

Hier spielt der anonyme Stuntman die Hauptrolle: Bei diesem Rennspiel müsst Ihr Mut zum Risiko und Fahrgeschick beweisen.

Stuntdoubles für Film und Fernsehen sind nicht zu beneiden: Sie stürzen aus Gebäuden, lassen sich in Brand stecken, erschießen sowie verprügeln und springen mit einem Fahrzeug über Rampen – und das alles für einen Eintrag unter 'ferner liefen' im Abspann. Auch digital hält sich der Ruhm in Grenzen: Während Gangster, Spione und Soldaten massenhaft porträtiert werden, wachen die Crashpiloten über ein bescheidenes virtuelles Arsenal. Gerät die Stunt-Software wie im Fall von "Stuntman" zudem noch extrem frustig, findet das Spiel trotz reizvoller Thematik nicht einmal bei Action- Rennspielgourmets besonderen Anklang. Dabei ist das Spiel von "Driver"-Entwickler Reflections nicht per se schlecht, sondern einfach nur nervig pedantisch bei der Bewertung von Fahrfehlern. Deshalb soll beim Nachfolger, der von Pandemic entwickelt wird, nicht alles anders, aber doch vieles besser werden.

Action nach Drehbuch

Wieder einmal schlüpft Ihr in die Rolle des rasenden Stuntdoubles und mimt in sechs fiktiven Filmen den unfallfesten Darsteller. Bei drei Dutzend Aufträgen gebt Ihr Gas und rauscht in staubiger Szenerie über Blech-Rampen, schlängelt Euch durch dichten Stadtverkehr und lasst Euch beim Drive-by-Shooting durchlöchern. Eine Stunt-Schule vermittelt das nötige Wissen: Lernt driften, 180-Grad-Drehungen oder mit dem Fahrzeug Pirouetten in der Luft zu drehen. Denn nur wer fehlerfrei die Blechboliden durch den Crashparcours steuert und Stunt an Stunt reiht, schaltet lukrative Werbeaufträge frei oder erhält die Chance, bei einem hochdotierten Film als Mann (oder Frau) fürs Grobe engagiert zu werden. Angehende Stuntfahrer hantieren wie im echten Leben nicht nur mit Autos, sondern vollführen auch mit Motorrädern und Hovercrafts filmreife Aktionen. Ob zwei oder vier Räder – spektakulär sieht der Stunt in jedem Fall aus. Dafür sorgen massig zerstörbare Elemente und schicke Explosionseffekte. Sogar an ein intensives Multiplayer-Erlebnis hat Paradigm gedacht: Neben Online- und Splitscreen-Wettkämpfen stellt Ihr selbst designte Stunt-Arenen anderen Zockern zur Verfügung. jw



360 Konzentration: Wenn die Klappe fällt, herscht Action auf dem Set. Lasst Euch von den Statisten nicht ablenken, und führt die Stunts gemäß Drehbuch aus.



360 Nicht nur der Absprung ist wichtig, auch die Landung muss passen. Nur dann ist die Filmcrew zufrieden.

360 Kugelfest: Sogar in eine Schießerei gerät der rasende Stuntman.



Stuntman 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 · Xbox · NGC · PS3 · 360 · Wii

Entwickler:	Paradigm, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal 2007

Wird hoffentlich nicht so frustrieren wie der erste Teil: Raserei, bei der nicht Autos, sondern Stunts im Vordergrund stehen.



360 Was hier wohl für ein Film entsteht? Mit dem dornenbesetzten Strandbuggy wandelt Ihr auf den Spuren von "Mad Max". Im Wüstensand verhält sich das Gefährt natürlich anders als auf der Straße.

EINE LIGA FÜR SICH.



DU IM TEAM MIT DEN BESTEN. AB HERBST 2006.

JUSTICELEAGUEHEROES.COM

















JUSTICE LEAGUE HEROES Software © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All other elements © 2006 DC Comics. SNOWBLIND STUDIOS is a registered trademark of Snowblind Studios, Inc. EIDOS and the EIDOS LOGO are trademarks of Eidos Interactive, Ltd. "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. © 2006 Nintendo. TM, ® And the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, JUSTICE LEAGUE HEROES and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s06)



Sony verhindert PSP-Importe

Internet-Händler muss schließen

Seit langem versucht Sony, asiatischen Importhändlern die Lieferung von PSP-Soft- und Hardware nach Europa zu verbieten – und schreckt dabei nicht vor Klagen zurück. Besonders der in Hongkong ansässige Online-Versand Lik-Sang war dem Konzern ein Dorn im Auge. Ein Gericht in England hat nun zu Sonys Gunsten entschieden und den Versender wegen Verstoß gegen das Urheber- und Markenrecht verurteilt. Lik-Sang stellte daraufhin den Geschäftsbetrieb ein. Schuld sind nach eigenen Angaben die hohen Anwalts- und Gerichtskosten. In einem Statement gegenüber Gamesindustry.biz rechtfertigt Sony das harsche Vorgehen: Man handle im Interesse des Konsumenten, indem man ihn vor Hardware schützt, die nicht den strengen Sicherheitsrichtlinen der EU entspricht.

Lik-Sang sieht die Sache freilich anders und spricht in seiner Abschiedsbotschaft auf der Webseite von "einem weiteren dunklen Fleck in Sonys beschämender Geschichte als Marktführer."



+++Übernahme 1: Die JoWood Productions Software AG hat den kanadischen Publisher Dreamcatcher ("Painkiller (dt.)") übernommen. JoWood will durch die Aquisition sein Vertriebsnetz für Nordamerika ausbauen. **+++Übernahme 2:** Die australischen Krome Studios haben sich den ehemaligen Entwickler Melbourne House ("Transformers") einverleibt.**+++Übernahme 3:** Nach Shiny hat Foundation 9 auch Amaze Entertainment übernommen und wächst damit zum zum weltweit größten unabhängigen Entwickler heran. **+++Terminverschiebung 1:** Die PS3-Umsetzung des Rollenspiels "The Elder Scrolls 4: Oblivion" hat sich in den USA auf das 1. Quartal 2007 verschoben. **+++Terminverschiebung 2:** Auch die NextGen-Version von "Half-Life 2: Episode Two" wird laut Doug Lombardi von Valve später, und zwar im Sommer 2007, erscheinen. **+++Rekordverkauf:** Sony feiert den Absatz von 40 Millionen PS2 in Europa und anderen PAL-Gebieten. Die Konsole übertrifft damit den Vorgänger PSone, der sich 'nur' 39 Millionen Mal verkauft hat. **+++"Halo"-Film auf Eis:** Peter Jackson und Fran Walsh haben gegenüber der US-Presse bekannt gegeben, dass der "Halo" Film vorerst nicht gedreht wird. Schuld sind die ursprünglichen Geldgeber Universal und Fox, die der Finanzierung nicht zugestimmt haben. **+++Entwickler für Nintendo:** Disney Tochter Buena Vista Games hat mit Fall Line Studio einen Entwickler gegründet, der hauptsächlich Spiele für Nintendo-Plattformen entwickeln soll. **+++Handheld-Chef verknackt:** Gizmondo-Europe-Direktor Stefan Eriksson hat sich der Veruntreuung und des illegalen Waffenbesitzes für schuldig bekannt und muss dafür drei Jahre hinter Gitter. Allerdings wird er davon höchstens ein Jahr absitzen. **+++Entwickler in Bedrängnis:** Laut einem Bericht der japanischen Internetseite ZakZak wurde "Dead or Alive"-Schöpfer Tomonobu Itagaki von einer ehemaligen Tecmo-Angestellten wegen sexueller Belästigung angezeigt. Die bedrängte Dame fordert ein Schmerzensgeld in Höhe von 10 Millionen Yen (66.185 Euro). **+++Neue Firmware:** Für die PS3 gibt es zum USA-Start bereits das erste Software-Update. Auch die PSP erhält eine neue Firmware, die dem besseren Datenaustausch zwischen den beiden Konsolen dient.





E3: Kleiner, exklusiver und im Juli

Die Entertainment Software Association (ESA) hat Details zur verkleinerten E3 bekannt gegeben. Statt wie bisher im Mai findet die Messe nun vom 11. bis 13. Juli statt, an Stelle von Los Angeles wurde Santa Monica als Austragungsort vorgestellt. In ihrer neuen Form ist die E3 eine Mischung aus Presse-Veranstaltungen und privaten Präsentationen in Hotelzimmern. Das geladene Fachpublikum wird außerdem in den nahe gelegenen Barker Hangar chauffiert, um dort die neuesten Software-Titel anzuspielen. Passend zum kuscheligen Miteinander von Presse, Entwicklern und Publishern plant die ESA Empfänge und Parties. Derweil sprießen immer mehr Ersatz-Messen aus dem Boden, um die Nachfolge der E3 anzutreten. Die CMP Game Group baut die Game Developers Conference aus und auch IDG plant eine noch namenlose Großmesse über PC- und Videospiele, die im Oktober im L.A. Convention Center stattfinden soll.





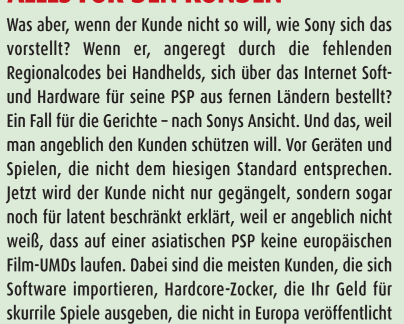
Fernsehen mit der Xbox

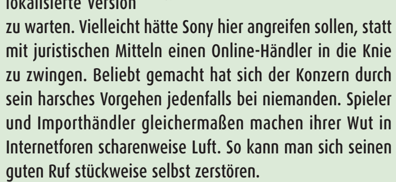
Xbox-360-Besitzer in den USA können per Xbox Live künftig kostenpflichtig Filme und Fernsehserien herunterladen – leihweise oder permanent. Für den Video-on-Demand-Service (VoD) hat sich Microsoft mit mehreren Fernsehsendern und Filmstudios zusammengetan. Bis Ende 2006 sollen so über 1.000 Stunden Filmmaterial zum Download bereit stehen. Neben Serien wie "CSI", "SpongeBob Schwammkopf" und neu gemasterten "Star Trek"-Episoden werden auch Ausschnitte aus NASCAR-Autorennen angeboten. Die Filmauswahl umfasst mit Blockbustern wie "Mission Impossible 3", "Matrix", "Superman Returns" und "V for Vendetta" aktuelle und ältere Streifen. Preise sind noch nicht bekannt – auch nicht, ob Microsoft plant, den Service auf dem europäischen Markt anzubieten.

Europäischer Verband der Spieleentwickler gegründet



500 führende Spielentwickler aus zehn europäischen Ländern haben ab sofort eine offizielle Vertretung: den europäischen Spiele-Entwickler Verband (EGDF). Anfang November in Paris gegründet, setzt sich der EGDF für die Förderung von Computer- und Videospielen als kulturelles Medium ein. Ferner will der Verband den Ideenaustausch zwischen den Entwicklern fördern. Außerdem plant der EDGF, sich für in Not geratene Studios einsetzen. Mitglieder sind Spielverbände aus Deutschland, Frankreich, Großbritannien, den Benelux-Ländern, Dänemark, Schweden und Finnland – der Hauptsitz ist in Malmö, Schweden.

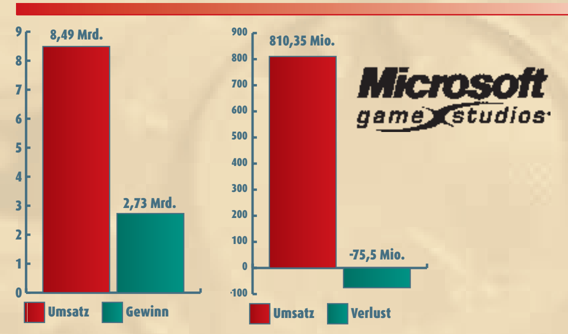




ALLES FÜR DEN KUNDEN

Was aber, wenn der Kunde nicht so will, wie Sony sich das vorstellt? Wenn er, angeregt durch die fehlenden Regionalcodes bei Handhelds, sich über das Internet Soft- und Hardware für seine PSP aus fernen Ländern bestellt? Ein Fall für die Gerichte – nach Sonys Ansicht. Und das, weil man angeblich den Kunden schützen will. Vor Geräten und Spielen, die nicht dem hiesigen Standard entsprechen. Jetzt wird der Kunde nicht nur gegängelt, sondern sogar noch für latent beschränkt erklärt, weil er angeblich nicht weiß, dass auf einer asiatischen PSP keine europäischen Film-UMDs laufen. Dabei sind die meisten Kunden, die sich Software importieren, Hardcore-Zocker, die Ihr Geld für skurrile Spiele ausgeben, die nicht in Europa veröffentlicht werden. Oder solche, die schlicht keine Lust haben, Monate auf eine nur halbherzig lokalisierte Version zu warten. Vielleicht hätte Sony hier angreifen sollen, statt mit juristischen Mitteln einen Online-Händler in die Knie zu zwingen. Beliebt gemacht hat sich der Konzern durch sein harsches Vorgehen jedenfalls bei niemanden. Spieler und Importhändler gleichermaßen machen ihrer Wut in Internetforen scharenweise Luft. So kann man sich seinen guten Ruf stückweise selbst zerstören.

Gewinn und Verlust



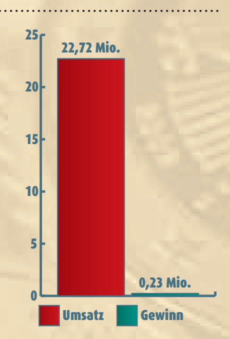
Microsoft: 1. Quartal Geschäftsjahr 06/07

Microsoft Entertainment and Devices 1. Quartal Geschäftsjahr 06/07

Der Redmonder Konzern konnte im ersten Quartal des laufenden Geschäftsjahres seinen Gewinn um 11 Prozent steigern und gleichzeitig den Verlust der Xbox-Spielesparte um fast die Hälfte verringern. Verantwortlich für das relativ gute Ergebnis sind neben dem Verkauf von Software, Zubehör und Xbox Live vor allem die stufenweise gesenkten Herstellungskosten der Konsole. Insgesamt gingen bisher sechs Millionen der Xbox 360 über den Ladentisch.

Atari 2. Quartal Geschäftsjahr 06/07

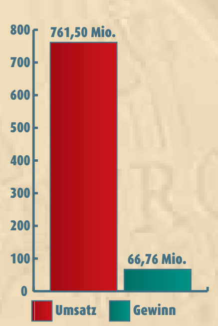
ATARI



Trotz Verkauf mehrerer Entwicklerstudios verzeichnet Atari auch im zweiten Quartal seines Geschäftsjahres einen Umsatzrückgang. Den Nettoverlust von 19,6 Mio Euro im vergleichbaren Quartal des Vorjahres konnte der Konzern jedoch in einen kleinen Gewinn umwandeln. Inzwischen wurde dem angeschlagenen Hersteller ein Kredit von 12 Millionen Euro gewährt.

Konami 1. Halbjahr 06/07

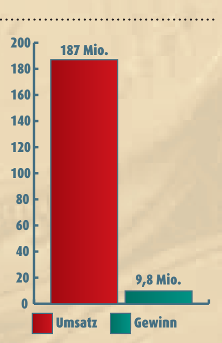
KONAMI



Dank der Fussballsimulation "Pro Evolution Soccer", die in Europa und Japan reißenden Absatz findet und sich immer besser gegen den prominenteren Vertreter "FIFA" behauptet, konnte Konami seinen Umsatz um fast sieben Prozent steigern. Der operative Gewinn verbesserte sich gar um 35 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Insbesondere Konamis Online-Geschäft, zu dem mobile Inhalte, E-Commerce und Online-Spiele zählen, trug zum guten Ergebnis bei.

THQ 2. Quartal 06/07

THQ



Hip-Hopper und sprechende Autos haben THQ im 2. Quartal eine Umsatzssteigerung von 68 Prozent beschert. Der Xbox 360-Titel "Saint's Row" mit über einer Million verkauften Einheiten, diverse Spiele zum Pixar-Hit "Cars" sowie "Company of Heroes" für den PC vehalfen dem Konzern zu diesem satten Zuwachs. THQ hofft, dass sich die neuen Marken auch über das Weihnachtsgeschäft gut verkaufen.

Activision

ACTIVISION®

Last but not least meldet auch Activision sein Ergebnis für das 2. Quartal des Geschäftsjahrs 06/07: Zwar sank der Umsatz im Vergleich zum Vorjahr auf 92,04 Millionen Euro, übertraf jedoch die verhaltene Prognose vom August. Activision ist optimistisch, was das Weihnachtsgeschäft anbelangt, obwohl die neuen Konsolen PS3 und Wii als Risikofaktor gesehen werden.

VIDEO AUF DVD!

OVERSEAS

Final Fantasy 12



PS2 Haben sich durch die Wüste bis zum Grabmal von König Raithwall vorgekämpft: Vaan, zwei Waffenbrüder und ein selbstständiger Gruppen-'Gast'.



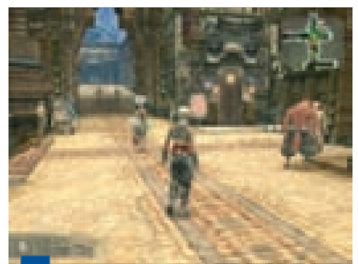
PS2 Reichen die per Gambit vorgegebenen Aktionen nicht mehr aus, um einen Gegner in den Griff zu kriegen, verteilt Ihr per Menü individuelle Kommandos.

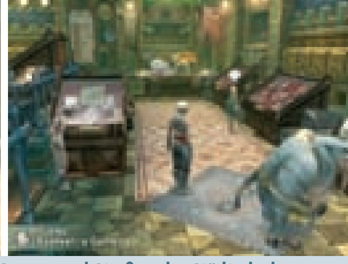
Nach rund fünfjähriger Abstinenz meldet sich Japans erfolgreichster Rollenspiel-Export endlich wieder im Einspieler-Sektor zurück: Getreu dem Motto "Revolution statt Evolution" bricht das zwölfte "Final Fantasy" gleich mit einer ganzen Reihe liebgewonnener Traditionen. Sehr zum Ärger vieler konservativer Fans fehlen die Charaktere von Designer-Koriphäe Tetsuya Nomura ebenso wie die klassischen rundenweise ausgetragenen Menü-Gefechte, Zufallsbegegnungen und die für japanische Rollenspiele seit 8-Bit-Tagen typische Oberweltkarte. Stattdessen ließ sich der fernöstliche Traditions-Entwickler von westlichen Genre-Erfolgen inspirieren. Besonders beim rundum erneuerten Echtzeit-Kampfsystem und Überlandreisen ist der Einfluss von "Knights of the Old Republic" überdeutlich: Wie in Biowares Starwars-Rollenspiel dürft Ihr die Welt frei bereisen und die Kamera jederzeit beliebig einschwenken – die einzigen Grenzen in den gewohnt verschwenderisch ausstaffierten 3D-Kulissen werden durch die Ladepausen gezogen. Wo ein Terrain-Abschnitt an den nächsten grenzt, erkennt Ihr an einer frei im Raum schwebenden gepunkteten Linie: Sobald Eure Gruppe diese imaginäre 'Nahtstelle' passiert, wird kurz unterbrochen und die neue Kulisse in den Konsolenspeicher geschaufelt.

Apropos "Star Wars": Nicht nur beim "KOTOR"-Spielsystem, sondern auch beim Lucas-Universum selber wurde hemmungslos 'entliehen'. Tatsächlich scheint sich "Final Fantasy 12" als augenzwinkernde Hommage ans amerikanische Scifi-Epos zu verstehen:. Luke Skywalker, der Wüstenplanet Tatooine und seine vermummten, angriffslustigen Ureinwohner. Ein bunt zusammengewürfelter Rebellenhaufen, Boba Fett auf der Jagd nach Han Solo, der Rasende Falke beim Flug durch die Blockade. Eine flüchtige Prinzessin, die Annektierung der umwölkten Minenstadt durch imperiale Agenten, gigantische Sternenzerstörer und der dunkle Sith-Lord höchstpersönlich: Beinahe alle bekannten "Star Wars"-Figuren und -Motive besitzen in "Final Fantasy 12" ihr unverkennbares Gegenstück.

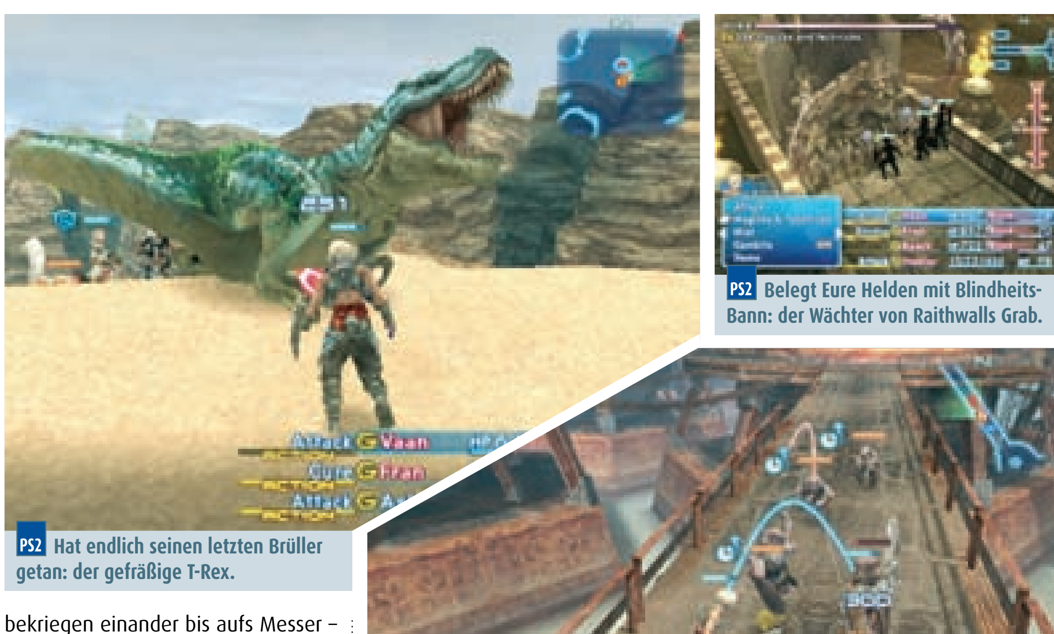
Atmosphäre, grafische Gestaltung und Bewohner des quicklebendigen Fantasy-Kosmos aber entsprechen – aller "Krieg der Sterne"-Verwandtschaft zum Trotz – dem Bild, das Kenner noch im Gedächtnis haben, wenn sie an Squares kampferprobte Welt Ivalice denken: Immerhin dienten die von Schlachten und politischen Intrigen gebeutelten Ländereien bereits in "Final Fantasy Tactics", "Final Fantasy Tactics Advance" und "Vagrant Story" als Hintergrund-Szenario.

In derselben Welt, aber zu einer anderen Zeit geraten auch die "Final Fantasy 12"-Helden, allen voran der junge Dieb Vaan und seine Freundin Penelope, zwischen die Fronten: Die beiden größten Imperien der Welt





PS2 Shopping-Tour: In den verwinkelten Gassen und Straßen der Städte locken liebevoll ausstaffierte Läden mit üppigen Auslagen.



PS2 Hat endlich seinen letzten Brüller getan: der gefräßige T-Rex.

PS2 Belegt Eure Helden mit Blindheits-Bann: der Wächter von Raithwalls Grab.

PS2 Blaue und rote Linien zeigen Euch, wer mit wem im Clinch liegt. Die Uhren verraten, dass die Sandmänner unter Einfluss des Zeitzaubers 'Haste' stehen.



PS2 Orangefarbene Kristalle spenden Euch Heilung, Speicher-Möglichkeit und Teleportations-Service.

bekriegen einander bis aufs Messer – und die im Grenzgebiet liegende Nation Dalmasca kommt dabei unter die Räder. Zusammen mit dem Luftpiraten Balthier, seiner (dezent) bepelzten Co-Pilotin Fran, einer totgeglaubten Thronfolgerin und diversen Widerständlern macht Ihr Euch auf die sandigen Socken, um dem übermächtigen Arcadia-Imperium die Stirn zu bieten und Eure Heimat zu befreien.

Willkommen im Orient!

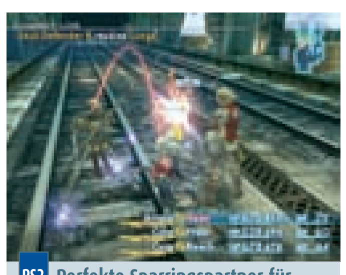
Dabei erscheint der Streitwert zunächst mehr als zweifelhaft: Dalmascas Hauptstadt Rabanastra protzt zwar mit pompöser bis märchenhafter Architektur und paradiesischem Palmenbewuchs. Aber das Land selber wird von sturmgepeitschter Sandwüste sowie zerklüfteten, öden Tälern dominiert – und die wenigen Siedlungen in Rabanastras Nähe sind entweder trostlose Lehmhütten-Ansammlungen oder nomadische Zeltstätte. Aber nur auf den ersten Blick: Schnell findet Ihr heraus, dass Squares kleines Wüstenreich den Erzählungen aus 1.001 Nacht nicht nur in seiner orientalischen Anmutung gleicht – nein, es ist auch ähnlich lebendig. Dicht gedrängte Menschenmengen unter den löchrigen Baldachinen des Bazars und überlaufene Einkaufsmeilen verlocken nicht nur zum Shopping-Exzess, sondern außerdem zum Schwätzchen mit den beredten Bewohnern. Zum Glück laden nur diejenigen Passanten und anderen Nichtspieler-Charaktere zum Plausch ein, die durch eine Sprechblase über ihrem Kopf Aufmerksamkeit erregen. Alle anderen sind nur atmosphärisches Beiwerk und mischen sich in die bunte sowie von allgemeinem Stimmengemurmel begleitete Menge. Und wo wir schon mal beim 'Stimmengemurmel' sind: Sprachausgabe im Spiel hat man sich gespart – wieder mal. Vertonte Dialoge gibt's nur in den zahlreichen (teils vorgerenderten, aber meist mit der Spielgrafik erstellten) Zwischensequenzen zu hören.

Nicht ganz so dicht bevölkert, aber allemal ergiebig genug, um Euer Erfahrungspunktekonto gehörig aufzumotzen, sind die ausladenden Wüstenlandstriche, Tempelanlagen und sonstigen Verlies-Szenarien, die den Jäger und Sammler in Euch wecken. Auch wenn gefiederte Riesen, Wolfsbestien, Monsterhyänen, puschlige Häschen, aggressive Puter, Schildkrötentitanen und rasselnde, klappernde Knochengestelle sich nicht gerade gegenseitig auf die Füße treten – so gibt es doch kaum einen Landstrich, in dem nicht allenthalben gefährliches Getier lauert. Ganz klar: Die Überpopulation der dalmascanischen Einöde hat System – denn nur wer sie auch systematisch lichtet und sich mit Schwert, Vorderlader, Bogen, Kampfstab oder Hackebeil der Bestandskontrolle verschreibt, der sammelt genügend Erfahrung. Außerdem steigt er rasant die Level-Leiter empor und heimst ordentlich 'License Points' ein.

Wer wagt, gewinnt

'License Points'? Richtig: Noch vor Erfahrungspunkten sowie klingender 'Gil'-Münze sind sie im neuen "Final Fantasy" die härteste Währung – und ganz nebenbei ein hervorragender 'Kill Count', denn jeder geplättete Gegner wird mit exakt einem 'LP' vergütet. Aber vor allem sind sie es, womit Ihr auf dem 'License Board' (siehe Kasten) neue Fertigkeiten erwerbt. Wer tüchtig metzelt, der 'levelt' seinen Widersachern also nicht nur davon – er darf sich außerdem nach Herzenslust auf dem 'License Board' austoben und seine Charaktere zu Allround-Talenten ausbilden.

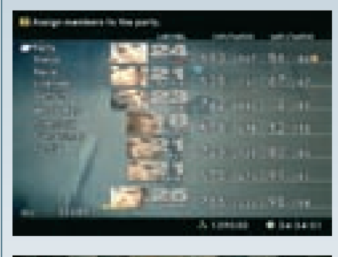
Derart gestärkt, wachsen Eure Helden schnell zu regelrechten Kampfmaschinen heran, die insbesondere alltägliches Monster-Gesocks quasi im Vorbeigehen erledigen. Das neue Echtzeit-Kampfsystem macht's möglich: Ab sofort tummeln sich Eure Feinde wie die Bewohner einer Adventure-Welt zwischen Felsen, Oasen und Sanddünen – jederzeit sichtbar und angriffsbereit. Sobald

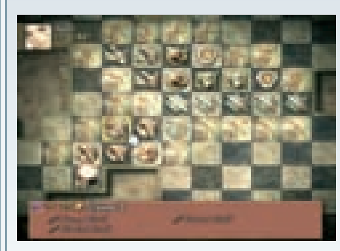


PS2 Perfekte Sparringspartner für stundenlanges Charakter-Training: die Skelette in den Magicite-Minen.

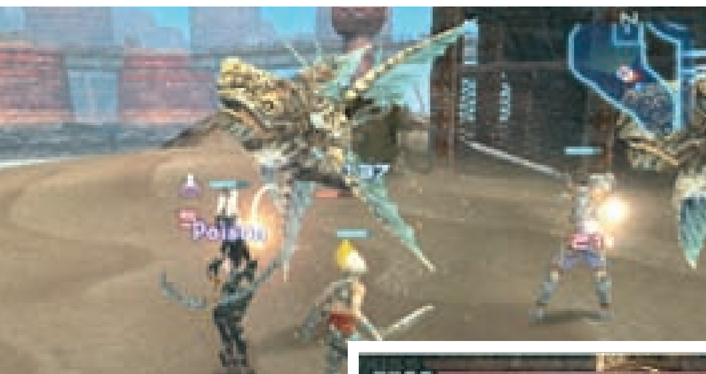
Probieren geht über Studieren

Oder: Wie Ihr Euch auf dem License-Board zurechtfindet.



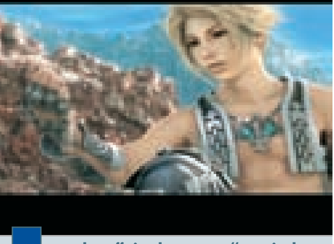


Ähnlich wie beim 'Sphere-Grid' aus "Final Fantasy 10" definiert Ihr auf dem 'License Board' die Karriere Eurer Helden: Wechselt ins Gruppenmenü (Bild oben), wählt den Unterpunkt 'Licenses' und eignet Euch dann durch die Ausgabe von 'License Points' Befähigungen an: Waffen führen, Rüstungen tragen, Zauber wirken, längere Gambits programmieren und besondere Kampftalente wie 'Mists' (vergleichbar mit den alten 'Limit Breaks') einsetzen. Habt Ihr das entsprechende Feld gekauft bzw. aktiviert (Bild unten), werden auf dem schachbrettartigen Untergrund die nächsten angrenzenden Fähigkeiten sichtbar. So tastet Ihr Euch Feld für Feld voran und legt immer mehr erlernbare Fertigkeiten frei. Aber Obacht: Bevor Ihr frisch erlernte Waffen, Zauber, Rüstungen und Talente einsetzen könnt, müsst Ihr in einem Laden den passenden Gegenstand kaufen!



PS2 Schwimmen in den Sanddünen und schweben darüber: die fischigen Reittiere der grotesken Wüstenbewohner.


PS2 Die meisten der zahlreichen Zwischensequenzen werden in der Spielegrafik berechnet...


PS2 ... aber "Final Fantasy"-typisch locken auch prächtige vorgerenderte Animationsfilme vor die Mattscheibe.



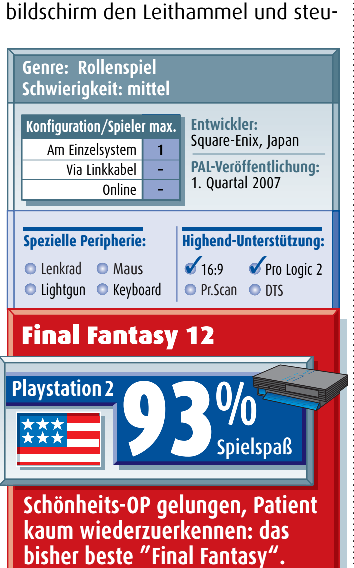
PS2 Wer vor der Konfrontation mit Endgegnern ordentlich gelevelt hat, kann sich exzessives Taktieren meist sparen und knüppelt einfach ordentlich drauflos.

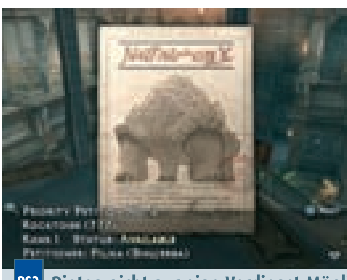
Eure Truppe in Kampfreichweite ist, stürzen sich die Biester mit Geknurr und Geheule auf sie – oder aber es wird umgekehrt ein Schuh daraus... je nachdem, wer als erster zur Offensive bläst. Was dann folgt, das kennen online-versierte Abenteurer und "KOTOR"-Spieler zur Genüge: Ist das Ziel einmal gewählt, fallen Freund und Feind automatisch übereinander her. Wer individuelle Kommandos wie für das Wirken eines speziellen Zaubers, den Einsatz eines Objekts oder die Änderung seines Ziels vergeben möchte, darf das Echtzeit-Getümmel jederzeit auf Button-Druck einfrieren. Danach blättert Ihr bequem durch die Menüs und gebt – wenn gewünscht – jedem von insgesamt drei Gruppenmitgliedern neue Befehle. Ebenfalls immer möglich: Ihr wechselt über den herkömmlichen Menübildschirm den Leithammel und steuert die Gehbewegungen dieses Charakters direkt – attackieren tut aber auch er von selbst. Eine ganz andere Art der Kommando-Vergabe sind die bereits im Vorfeld oft zitierten 'Gambits'. Im Grunde nichts anderes als eine charakterspezifische KI-Programmierung – aber die ist so ausgeklügelt und differenziert, dass Ihr Euch bei schlauer Parameterwahl gemütlich zurücklehnen und Euren Figuren dabei zuschauen könnt, wie sie im Alleingang den Tag retten (zumindest beinahe).

Allerdings funktioniert die KI-Hexerei nur, wenn Ihr im Besitz der passenden Gambit-Gegenstände seid: Mit deren Hilfe teilt Ihr den Helden präzise Bedingungen zu (Beispiel: "Wende die zugeteilte Aktion auf Gruppenmitglieder an, deren Lebenspunkte auf unter 70% des Maximums gesunken sind!") und erstellt außerdem umfangreiche Prioritätenlisten, damit Eure Gruppenmitglieder selbstständig auf alle Eventualitäten reagieren.

Wem das nach zu wenig Arbeit klingt, der darf jederzeit den Gambit-Einsatz auf ein Minimum reduzieren, um die meisten Aktionen selber zu steuern. Aber egal, wie hoch Ihr den Grad an Interaktivität gerne hättet: Die "Final Fantasy 12"-Gefechte machen süchtig, verführen zum Dauer-Leveln und verlocken entgegen unserer anfänglichen Skepsis zum dynamischsten Gemetzel, das ein japanisches Rollenspiel derzeit zu bieten hat. Zugegeben: Das oft sorglos-beschwingte Dauer-Meucheln und die allgegenwärtige Gier nach Punkten lässt Squares jüngsten Streich schnell zum Hack'n'Slay avancieren. Jedoch stehen die Kämpfe nicht etwa im Vordergrund, weil "Final Fantasy 12" keine packende Handlung oder interessanten Charaktere zu bieten hätte. Nein, der nahtlose Übergang von Reise und Gemetzel macht schlicht so viel Laune, dass Ihr bald wie besessen nach mehr Schlachtvieh forscht, nur um noch mehr Kasse zu machen! Wer sich auf die ungewohnte Gefechts-Schlagseite und die manchmal urkomischen "Star Wars"-Anleihen einlässt, bekommt den eindeutigen Beweis dafür serviert, dass Japaner sehr wohl mehr können, als Euch mit auf der Stelle hopsenden Deppen-Monstern zu konfrontieren. Ob man uns hier ein neues "Final Fantasy" oder einfach nur ein hoch motivierendes und eigenständiges Erlebnis bietet, das muss jeder mit sich selbst ausmachen... Und schließlich stellt sich die Frage: Ist das eigentlich wichtig?

Wenn "Dragon Quest 8" das Maximum dessen repräsentiert, was sich aus dem klassischen "Wir begegnen zufällig einem Monster und prügeln es Runde für Runde weicher"-Konzept rausholen lässt, dann markiert "Final Fantasy 12" den ersten großen Schritt in ein neues Zeitalter des Fernost-Rollenspiels: Nicht fehlerfrei, aber tatsächlich noch eine Winzigkeit besser als die großen US-Titel, nach deren Vorbild es entstand – und das will was heißen. *rb*






PS2 Bieten nicht nur eine Verdienst-Möglichkeit abseits der eigentlichen Handlung, sondern steigern außerdem Euer Ansehen: die zahlreichen 'Hunts'. Jede Mission ist in Auftragsvergabe (links), Beute (Mitte) und Auftragsabschluss (rechts) unterteilt.



Tales of the Abyss



PS2 Gute Aussichten: Das Dächermeer von St. Binah erinnert an die Kulissen der Augsburger Puppenkiste und platzt fast vor Charme.



PS2 The Dome: Steht Ihr in einem so genannten fonischen Zirkel, könnt Ihr per Elementarangriff hochenergetische Spezialattacken auslösen.

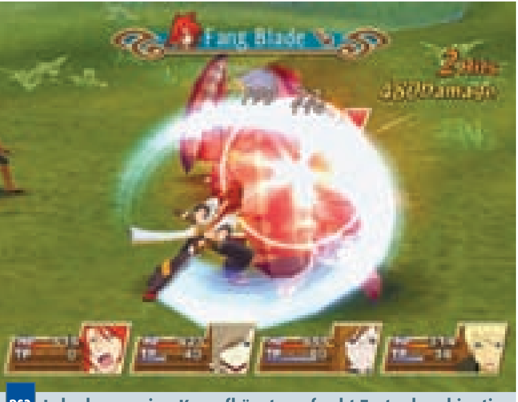
Es gibt Rollenspiele, die sind wie ein Märchenbuch zum Mitspielen. Eine wendungsreiche Story lässt Euch die Linearität des Plots vergessen, denn gebannt hängt Ihr an den Fersen Eurer Heldentruppe und freut Euch auf jede neue Stadt, auf jedes unvorhergesehene Ereignis – kurz auf jede liebevolle Überraschung, die die Designer für Euch in der Wundertüte haben. Namcos "Tales of the Abyss" wirkt in den ersten Spielstunden eher wie ein Abklatsch solcher Klassiker. Doch dann dreht die fesselnde Geschichte um den rothaarigen Vokuhila-Helden Luke voll auf und Eure freien Nachmittage sind Geschichte. Dabei zeichnet sich am Anfang des jüngsten Ablegers der "Tales"-Serie kaum ein Abenteuer ab. Der überbehütete Luke darf nach einer Entführung das Anwesen seines Onkels nicht mehr verlassen und fristet seine Zeit mit Übungskämpfen zwischen Tulpenbeeten.

Nesthäkchen

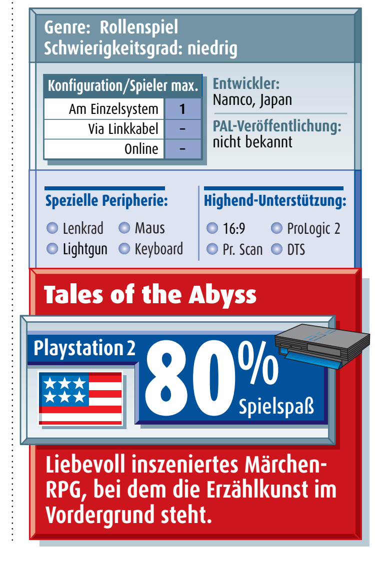
Dabei wird schnell klar, dass auch "Tales of the Abyss" dem RPG-Trend zum Echtzeitkampf folgt und dabei eine überraschend gute Figur macht. Da Euer Kämpe die Gegner selbstständig anvisiert, müsst Ihr Euch nur um Bewegungsrichtung und Schlagfolgen kümmern. Das funktioniert komplett intuitiv, schon bald reiht Ihr Rundumschläge, Ausfälle und frei belegbare Spezialmanöver zu vernichtenden Combos aneinander. Das ist auch bitter nötig, denn die Nesthäkchen-Idylle gerät durch ein unvorhersehbares Ereignis aus den Fugen. Unvermittelt steht Luke mitten im Ränkespiel des undurchsichtigen Ordens der Lorelei und wird von sechs bizarren Gott-Generälen des Malkuth-Reiches gehetzt, die zum Teil einen Preis für abgefahrenes Charakterdesign gewinnen müssten. Lukes verrückt gewordene Welt wird Euch mit teilweise hübschen Polygon-Arealen vor Augen geführt. Knallige Farben und ein angedeuteter Cell-Shading Look versprühen Comic-Charme. Standardmäßig steuert Ihr den Protagonisten allein durch Stadt, Land oder Fluss. Der Rest der Party wird erst eingeblendet, wenn das Spiel bei einem Feindkontakt in die Kampfoptik umschaltet. Die detailgespickten 3D-Kulissen bieten neben den üblichen Statisten und streunenden Monstern auch begrenzte Interaktionsmöglichkeiten wie verschiebbare Kisten oder brennbare Elemente. Wenig Augenschmaus liefert dagegen die Weltkarte, die ruckelig und karg an die selige PSone erinnert. Da Ihr mit zahlreichen Nebenquests, sammelbaren Kochrezepten und einem Handelsmodus genug zu tun habt, gewöhnt Ihr Euch bald an die Karte. Dann konzentriert Ihr Euch auf die herrlich unverbrauchte Geschichte, die mit hervorragender Sprachausgabe erzählt wird, welche qualitativ ihresgleichen sucht. *mw*



PS2 Klapp-Bilderbuch: Die Optik der tristen Weltkarte ist weniger zweckmäßig als hässlich. Trotzdem reist Ihr gern.



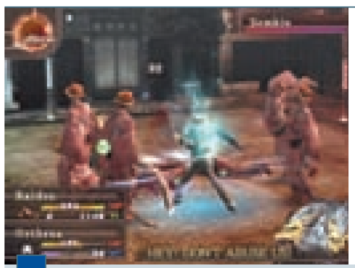
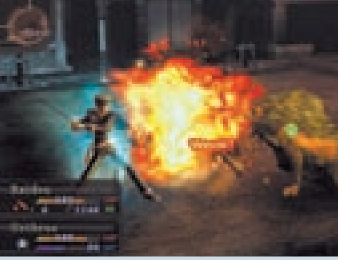
PS2 Luke kann seine Kampfkünste auf acht Tastenkombinationen ablegen und besonders schmerzhafte Hiebe austeilen.





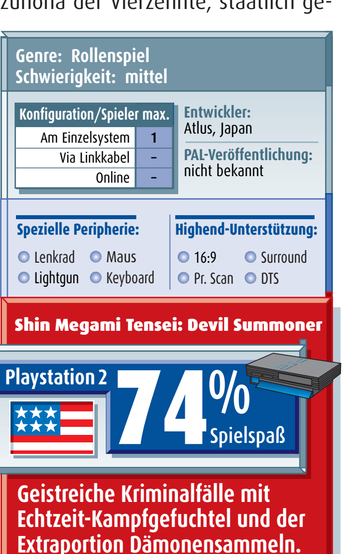


Shin Megami Tensei: Devil Summoner

PS2 Kampf der Höllenbiester: Große Zombiehorden erwischt Ihr mit aufgeladenen Rundumschlägen (links). Feurigen Elementarschaden verabreicht Orthrus (rechts).

Es war einer dieser merkwürdig trübseligen Tage in der Stadt. Raidou Kuzunoha befand sich auf der Suche nach einem verschwundenen Mädchen. Irgendwo im Keller ihres Elternhauses musste die Kleine sein, doch der stocksteife Butler der Villa blockierte jeden Ermittlungsversuch. Raidou hatte genug! Schließlich war er nicht irgendein Detektiv, sondern der Held von "Shin Megami Tensei: Devil Summoner" und hatte damit die Lizenz zum Beschwören. Mit geübten Gesten rief er seinen frisch gefangenen Alp-Dämon und setzte ihn auf die Gedanken eines Zimmermädchens an. Ein Hinweis! Ab in den Weinkeller, wo ein löwenartiger Dämon zum Duell lädt. Bis Raidou Kuzunoha der Vierzehnte, staatlich geprüfter Beschwörer und Detektiv, das verfluchte Mädchen wiederfindet, werden noch viele Stunden Ermittlungsarbeit vergehen. Wer jetzt jedoch an prüde Polizeirufe mit Derrick-Tränensäcken denkt, liegt falsch: Denn im Schauplatz des Action-RPGs – einer japanischen Metropole um die Jahrhundertwende – ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los.

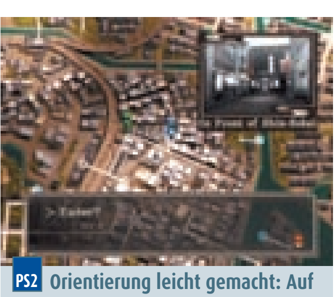


Geistreich

Dämonen und Geister aller Art schwirren unsichtbar über den Köpfen der ahnungslosen Passanten dahin, zwielichtige Gestalten öffnen Portale in eine Gegenwelt und mittendrin hetzt Raidou im putzigen Polizeimäntelchen von einem Tatort zum nächsten. Dabei täuscht der Ersteindruck vom braven Ordnungshüter, denn sobald einer der überaus häufigen Zufallskämpfe Raidous Recherche unterbricht, zückt er Katana und Pistole, beschwört einen Dämon an seine Seite und wütet fürchterlich unter Zombiehorden, Feuerhundrudeln oder Poltergeistergangs. Im Unterschied zu herkömmlichen Teilen der "Shin Megami Tensei"-Reihe wird bei diesem Ableger allerdings in Echtzeit gefochten, was ebenso zweischneidig wirkt wie Raidous Dienstwaffe: Einerseits bringen die flotten Actionkämpfe frischen Wind ins Genre und sorgen für einen ungemein unterhaltsamen Gesamteindruck. Andererseits nerven der unübersichtliche Blickwinkel und die schwammige Kontrolle. Habt Ihr per Spezialmunition oder dämonischer Magieattacke den Schwachpunkt eines Gegners erfasst, könnt Ihr ihn mit etwas Übung einfangen und fortan als trainierbaren Kampfgeist mitnehmen. Dabei nutzt Ihr nicht nur Feuergeister im Kampf gegen Eismonster, sondern setzt die Spezialfähigkeiten Eurer dämonischen Diener auch im Erkundungsmodus ein. In der hübsch gerenderten, von zahlreichen Polygon-Passanten bewohnten Großstadt könnt Ihr dann sture Querulanten entzünden, hoch gelegene Simse erkunden oder (wie eingangs erwähnt) die Gedanken Eurer Mitmenschen lesen. So rätselt Ihr Euch durch die relativ lineare, wenn auch spannende Krimihandlung, legt mit wachsendem Magiewert eine immer größer werdende Sammlung an Hilfsgeistern an und hetzt dem verschwundenen Mädchen und ihrem zum roten Teufel mutierten Onkel hinterher. Die Möglichkeit, Dämonen zu neuen Formen zu fusionieren, sparsam verteilte Sidequests und die frei steigerbaren Fähigkeiten Eures Helden bieten genug Betätigungsfelder für geistreiche Gesetzeshüter. Die obersten Wertungsbereiche erklimmt der "Devil Summoner" aber wegen seiner unfairen Fuchtelkämpfe und der biederen Technik nicht. *mw*



PS2 Zusammen mit einer glitschigen Eisdämonin gehts in die Parallelwelt. Hier erwarten Euch kräftige Farbfilter und amorphe Dimensionsportale.



PS2 Orientierung leicht gemacht: Auf der Stadtkarte geht's durch die City.



PS2 Welches Soda darf es sein, Fremder? In der Kneipe auf Infojagd.



PS2 Die realitätsnahen Hintergründe versprühen gepflegte Tristesse.

COMING NOW...

in USA

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Geschicklichkeit	sicher
The Shield	Aspyr	Action	unwahrscheinlich
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
Star Trek: Legacy	Bethesda	Action	sicher
Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	sicher
Zatchbell: Mamodo Fury	Bandai-Namco	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Chicken Little: Ace in Action	Buena Vista	Jump'n'Run	sicher
Elebits	Konami	Geschicklichkeit	sicher
Super Swing Golf	Tecmo	Sportspiel	realistisch

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Karaoke Revolution American I.	Konami	Musikspiel	unwahrscheinlich
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	sicher
College Hoops 2K7	Take 2	Sportspiel	unwahrscheinlich
Elder Scrolls 4, The: Oblivion	Ubisoft	Rollenspiel	sicher
Battlestations Midway	Eidos	Action	sicher
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Action	sicher
Blazing Angels: Squadrons of...	Ubisoft	Action	sicher
Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo	Geschicklichkeit	sicher

in JAPAN

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Armored Core 4	From Software	Action	realistisch
MotorStorm	Sony	Rennspiel	sicher
Railfan	Taito	Simulation	unwahrscheinlich
Blue Dragon	Microsoft	Rollenspiel	sicher
Earth Defense Forces 3	D3	Action	unwahrscheinlich
Pokémon Battle Revolution	Nintendo	Rollenspiel	sicher

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dragon Shadow Spell	Flight Plan	Adventure	unwahrscheinlich
Kenka Banchou 2: Full Throttle	Spike	Action	unwahrscheinlich
Shining Force Exa	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Taito Memories 2 Vol. 1	Taito	Oldie-Sammlung	unwahrscheinlich
Vampire's Rain	AQ Interactive	Action	realistisch
Dragon Ball Z Sparking! NEO	Bandai-Namco	Beat'em-Up	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

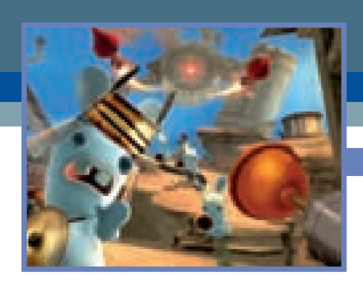






NEUERSCHEINUNGEN DEZEMBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

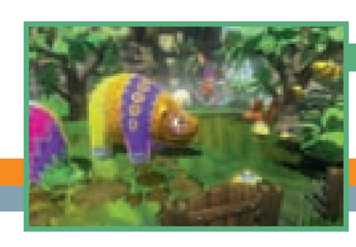


Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
King of Fighters 11	Ignition	Beat'em-Up	7. Dezember
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Geschicklichkeit	7. Dezember
Star Trek: Encounters	Ubisoft	Action	7. Dezember
Superman Returns	Electronic Arts	Action	14. Dezember
Thrillville	Atari	Simulation	14. Dezember

Xbox 360

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Dead or Alive Xtreme 2	Microsoft	Sportspiel	8.Dezember
Football Manager 2007	Sega	Simulation	Dezember
Star Trek: Legacy	Ubisoft	Action	7. Dezember
Viva Piñata	Microsoft	Simulation	1. Dezember



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	Dezember

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape: Million Monkeys	Sony	Action	2007
Arthur & The Minimoys	Atari	Adventure	18. Januar 07
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	März 2007
Capcom Classics Collection 2	Capcom	Spielesammlung	2. Februar 07
Coco, der neugierige Affe	Namco	Jump'n'Run	22. Februar 2007
Dacing Stage SuperNova	Konami	Tanzspiel	1. Quartal 2007
Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2007
Demon Chaos	Konami	Action	Februar 2007
Fast and the Furious Tokyo Drift	Namco	Rennspiel	1. März 2007
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	1. Quartal 2007
Ghost Rider	Take 2	Action	Februar 2007
God Hand	Capcom	Action	16. Februar 2007
God of War 2	Sony	Action	2007
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal 2007
King of Fighters Maximum Impact 2	Atari	Beat'em-Up	Januar 2007
King of Fighters 11	Atari	Beat'em-Up	11. Januar 2007
Legend of the Dragon	Game Factory	Beat'em-Up	1. Quartal 2007
NFL Street 3	Electronic Arts	Sportspiel	1. Februar 2007
Okami	Capcom	Action-Adventure	9. Februar 07
Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	1. März 2007
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	2007
Samuarai Shodown	Atari	Beat'em-Up	31. Januar 2007
SEGA Mega Drive Collection	Sega	Spielesammlung	1. Quartal 07
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	1. Quartal 2007
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	15. Februar 2007
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square-Enix	Rollenspiel	2007
World Snooker Championship 2007	Sega	Sportspiel	12. Januar 2007
WWII: Battle over Europe	Midas	Simulation	Februar 2007
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar 2007

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	2007
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2007
Army of Two	Electronic Arts	Action	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	2007
Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal 2007
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	März 2007
BioShock	Take 2	Action-Adventure	1. Quartal 07
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Bullet Witch	Atari	Action	8. März 2007
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal 2007
Club, The	Sega	Action	2007
Colin McRae Rally DIRT	Codemasters	Rennspiel	2007
Crackdown	Microsoft	Action	2007
Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	1. Quartal 07
Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	2007
Frontlines: Fuel of War	THQ	Ego-Shooter	2007
Golden Axe	Sega	Rollenspiel	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	Oktober 2007
GTR	THQ	Rennspiel	2007
Guitar Hero 2	Activision	Musikspiel	1. Quartal 07
Half-Life 2	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Halo 3	Microsoft	Ego-Shooter	2007
Haze	Ubisoft	Ego-Shooter	2007
Hellboy	Konami	Actoin	2007
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal 07
Lost Planet	Capcom	Action	12. Januar 2007
Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	1. Quartal 07
Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	2007
NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Sportspiel	15. Februar 2007
Overlord	Codemasters	Abenteuer	3. Quartal 2007
Resident Evil 5	Capcom	Action	2007
Sega Rally	Sega	Rennspiel	1. Quartal 2007
Shadowrun	Microsoft	Action	2007
Stranglehold	Midway	Action	1. Quartal 2007
Stuntman 2	THQ	Rennspiel	2007
Timeshift	Vivendi	Ego-Shooter	2007
Too Human	Microsoft	Action	2007
Turok	Buena Vista	Ego-Shooter	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	1. Quartal 2007
Wheelman, The	Midway	Action	4. Quartal 2007
World Snooker 07	Sega	Sportspiel	12. Januar 2007

Wii	Hersteller	Genre	Release
Blazing Angeles	Ubisoft	Action	2007
Avatar: Der Herr der Elemente	THQ	Action-Adventure	2007
Elebits	Konami	Geschicklichkeit	1. Quartal 07
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal 07
Metal Slug Anthology	SNK	Action	2007
Mortal Kombat	Midway	Beat'em-Up	1. Quartal 2007
Sonic and the Secret Rings	Sega	Jump'n'Run	1. Quartal 07



FLACHBILD SPEZIAL

XXL TEST AUF 14 SEITEN

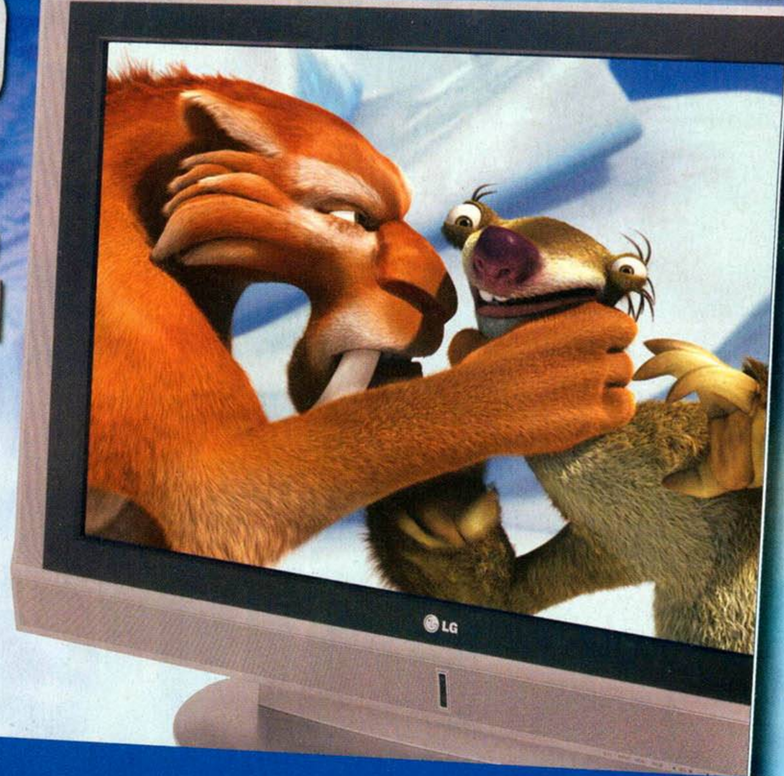
7 BRANDNEUE FERNSEHER VON 40 BIS 46 ZOLL

MARKTÜBERSICHT

124 Flachbild-TVs: Fakten, Features & Preise im Überblick

PLASMA ODER LCD?

Wir klären, welcher TV-Typ für Sie persönlich der richtige ist.





HDTV-RECEIVER

Doppeltest: brandneue Philips-Box gegen Kathrein

www.audiovision.de

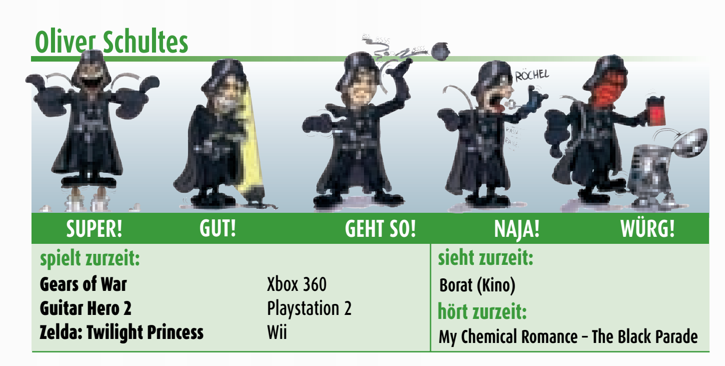
JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL



SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

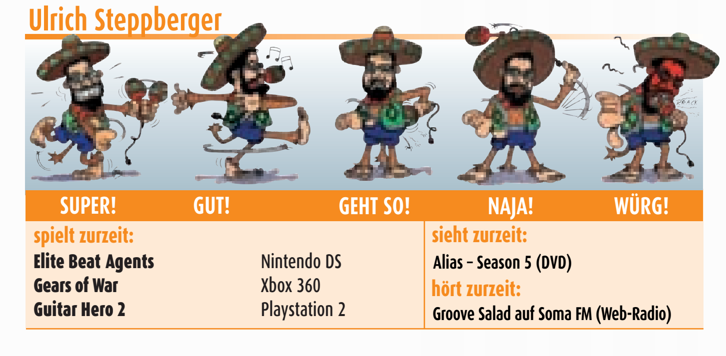
spielt zurzeit:

Gears of War	Xbox 360
Guitar Hero 2	Playstation 2
Zelda: Twilight Princess	Wii

sieht zurzeit: Borat (Kino)

hört zurzeit: My Chemical Romance – The Black Parade

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

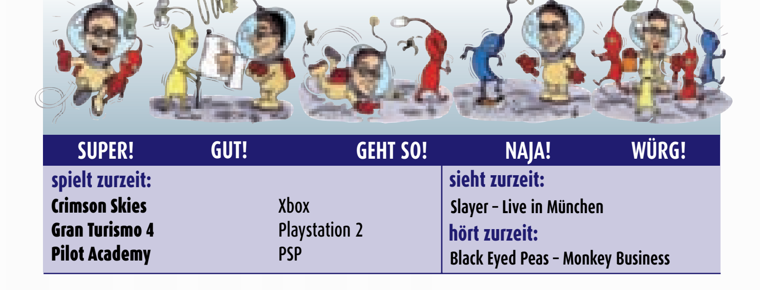
spielt zurzeit:

Elite Beat Agents	Nintendo DS
Gears of War	Xbox 360
Guitar Hero 2	Playstation 2

sieht zurzeit: Alias – Season 5 (DVD)

hört zurzeit: Groove Salad auf Soma FM (Web-Radio)

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Crimson Skies	Xbox
Gran Turismo 4	Playstation 2
Pilot Academy	PSP

sieht zurzeit: Slayer – Live in München

hört zurzeit: Black Eyed Peas – Monkey Business

Janina Wintermayr

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Call of Duty 3	Xbox 360
Gears of War	Xbox 360
Rayman Raving Rabbids	Wii

sieht zurzeit: Casino Royal 007, Children of Men (Kino)

hört zurzeit: Lostprophets, Fall Out Boy, Element Eighty

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Matthias Schmid



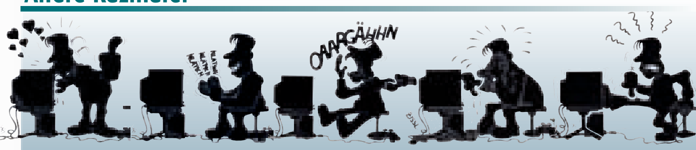
SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Gears of War – Xbox 360
Zelda: Ocarina of Time M.Q. – Gamecube
Zelda: Twilight Princess – Wii

sieht zurzeit:
As I Lay Dying & Dragonforce live

hört zurzeit:
hed (p.e.), Heaven Shall Burn, Diecast

André Kazmaier



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Guitar Hero 2 – Playstation 2
Sega Mega Drive Collection – Sony PSP
Yoshi's Island DS – Nintendo DS

sieht zurzeit:
Immer wieder Jim (TV)

hört zurzeit:
Talib Kweli – Quality

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:
Disgaea 2: Cursed Memories – Playstation 2
GTA: Vice City Stories – Sony PSP
Phantasy Star Universe – Xbox 360

sieht zurzeit:
Deadly Nam (DVD)

hört zurzeit:
Witch Hazel – Affairs of Devil

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

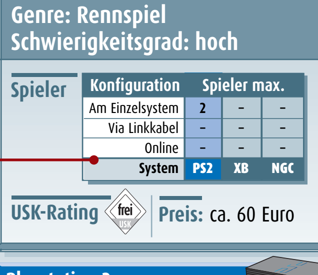
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

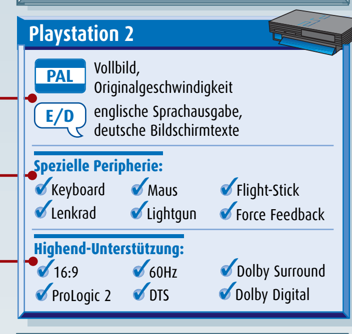
It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

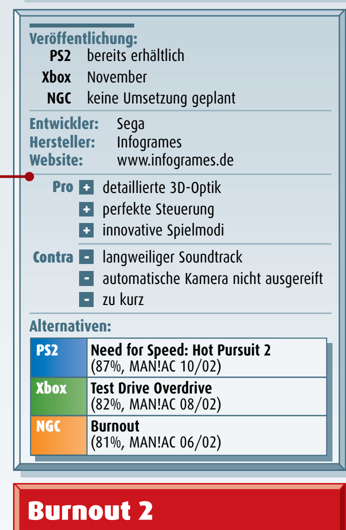
USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 – bereits erhältlich
Xbox – November
NGC – keine Umsetzung geplant

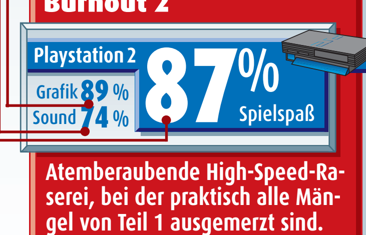
Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

System	Titel
PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)


Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.



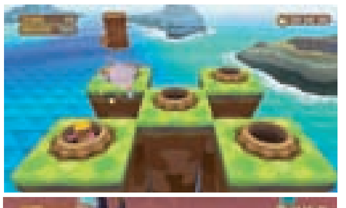


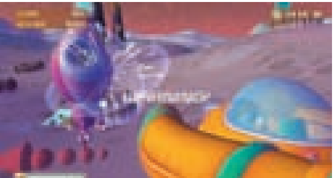
Mehr Schein als Sein: Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad schlagen sich die beiden Pseudo-Finstermänner erbärmlich.

Seit dem Eintreffen der "Guitar Hero 2"-Testversion herrscht in der MAN!AC-Redaktion eine verkehrte Welt. Dabei war alles eigentlich ganz normal, bis Gitarren-Frickler Olli plötzlich ein Duell gegen Ulrich verlor. Daraufhin öffnete sich ein Portal, das uns alle in eine andere Dimension katapultierte. Hip-Hop-Homie André entwickelte plötzlich eine maßlose Zuneigung zu deftiger Rockmusik und ist kaum mehr von der Konsole wegzulocken. Noch schlimmer hat es Michael und Matthias erwischt: Die beiden Metalburschen, die sonst um die härtesten Bands wetteifern, lieferten ein trauriges Schauspiel ab, als sie zu Rage against the Machine mit ihren Plastik-Klampfen posierten. Sogar Punkrock-Girlie Janina konnte mit besseren Wertungen aufwarten!



Super Monkey Ball Banana Blitz

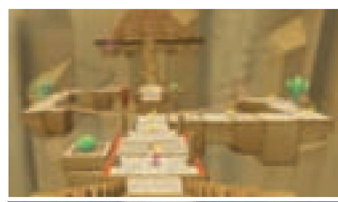




Wii Hüpft Maulwürfen auf den Kopf (oben) oder ballert fiese Aliens ab – nutzt dazu den Nunchuck!



Wii Mario lässt grüßen: Im Pilz-Paradies kugelt der neue Charakter Doctor an stacheligen Hindernissen vorbei und sammelt eifrig Bananen – Zeitlimit inklusive.





Wii Das Kugel-Labyrinth stand Pate: Der Weg zum Ziel führt über verschlungene Pfade, ohne abzustürzen.

Erinnert Ihr Euch noch an Eure Kindergartenzeit? An diesen Holzkasten mit zwei Drehknöpfen? Darauf war ein Labyrinth mit Löchern angebracht, das Ihr hin- und herkippen musstet, um eine Stahlkugel ins Ziel zu bugsieren. War toll, oder?
Sega ersetzt die Metallmurmel durch einen transparenten Ball und steckt eines von sechs putzigen Äffchen rein. Durch Kippen und Neigen der Wii-Remote navigiert Ihr diese Primatenkugel innerhalb eines Zeitlimits durch 100 3D-Labyrinthe. Um Euch nicht mit simplen Löchern zu langweilen, haben sich die Entwickler allerlei Gemeinheiten ausgedacht: Navigiert den 'Monkey Ball' über schmale Pfade und Abgründe an Gegnern vorbei ins Ziel. Auf dem Weg dorthin verdient Ihr Euch Extraleben durch fleißiges Sammeln von Bananen. Erstmals unterscheiden sich die Fähigkeiten Eurer Affen: Schwergewicht GonGon zerstört Holzblockaden, Neuzugang YanYan hingegen ist besonders schnell.

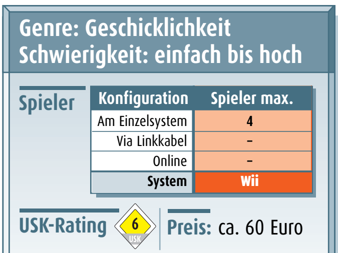
Kugelrund, kunterbunt

Acht thematisch wie spielerisch abwechslungsreiche Welten fordern Euer Können – Profis spielen zwei weitere Szenarien frei. Rast durch die Hochgeschwindigkeitswüste oder kullert in psychedelischen Pilzwelten, wo Ihr über Abgründe und sich bewegende Plattformen springt. Springen? Jawohl, denn im NextGen-Zeitalter ist es mit bloßer Kugelei nicht getan. Stattdessen hopst Ihr via A-Button auf höher gelegene Plattformen oder sucht nach Abkürzungen. Am Ende jeder Welt wartet ein Bonus-Abschnitt auf Euch, in dem Ihr Euch mit reichlich Bananen eindecken könnt. Danach lauert bereits ein fetter Endboss – eine weitere Neuerung im Primatenkosmos.
Für mehr Abwechslung schnappt Ihr Euch drei Mitspieler und probiert die 50 Minispiele aus. Fans der Serie freuen sich auf ein Wiedersehen mit dem Klassiker 'Monkey Target'. Simpel-Herausforderungen wie Baseball oder Insektenstapeln wechseln sich ab mit komplexen Aufgaben. Kugelt im "Mario Kart"-Klon um die Wette und steigt aufs Snowboard. Wollt Ihr Euch in einer Partie Bowling messen? Mit dem Controller simuliert Ihr die Ausholbewegung, zum Werfen der Kugel lasst Ihr die B-Taste los. Zwölf Minispiele dürft Ihr sogar mit der Nunchuck-Erweiterung spielen. *mh*

Michael Herde



Ausgerechnet Sega beschert dem einstigen Rivalen Nintendo einen der spaßigsten Starttitel für die Wii-Konsole. "Banana Blitz" fesselt Solisten durch knackige Geschicklichkeitspassagen, in munterer Gesellschaft entfaltet die Affengaudi ihr wahres Potential und bietet mit 50 Minispielen mehr Abwechslung denn je. Leider steuern sich manche Herausforderungen reichlich komplex, was den Einstieg für Gelegenheitsspieler erschwert. Mit etwas Übung hüpft und kullert Ihr aber dank der präzisen Sensorabfrage souverän durch die pastellbunte Gegend. Der veränderte Grafikstil glänzt zwar nicht mit hochwertigen Texturen, ergänzt sich aber mit dem treibend-quietschigen Sound zu einem stimmigen Ganzen. Ein unterhaltsamer Spaß für die ganze Familie!

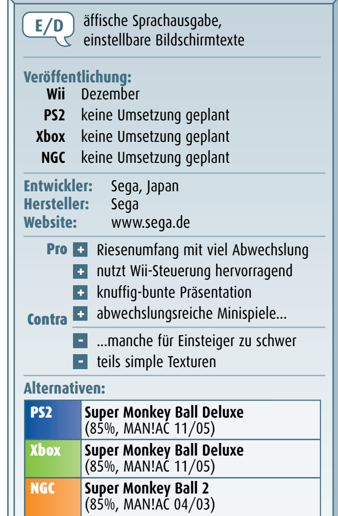


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: einfach bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating 6 — Preis: ca. 60 Euro



E/D äffische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
Wii Dezember
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.de

Pro
+ Riesenumfang mit viel Abwechslung
+ nutzt Wii-Steuerung hervorragend
+ knuffig-bunte Präsentation
+ abwechslungsreiche Minispiele...

Contra
– ...manche für Einsteiger zu schwer
– teils simple Texturen

Alternativen:

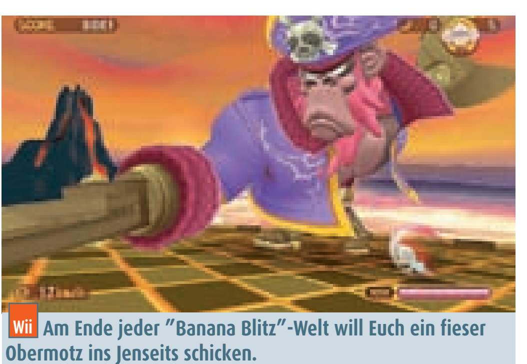
PS2	Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
NGC	Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03)



Super Monkey Ball Banana Blitz

Wii
Grafik 69 %
Sound 71 %
85% Spielspaß

Fordernder Geschicklichkeitstest und abwechslungsreiche Minispiel-Sammlung für Jung und Alt.



Wii Am Ende jeder "Banana Blitz"-Welt will Euch ein fieser Obermotz ins Jenseits schicken.



Wii Die Rutschpartien in hoher Geschwindigkeit erinnern dezent an das firmeneigene Maskottchen Sonic.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Feature: Konsolen-Kaufberatung **Next Level:** Rumble-Technik **Kolumne:** Inside Assassin's Creed **Retro:** Jäger der verlorenen Genres – Prügelscroller **Retro-Anzeige:** Berzerk

Heft im Heft

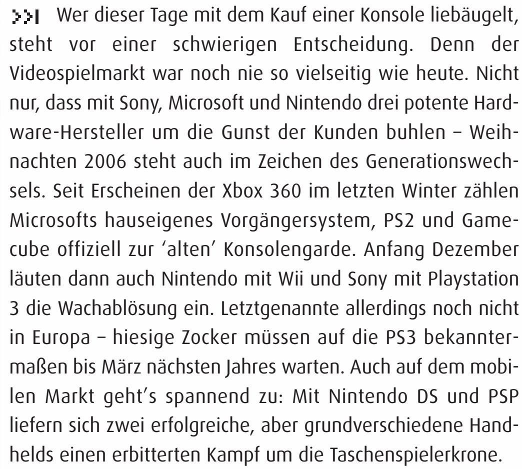
KONSOLEN KOMPASS

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



DER GROSSE MAN!AC KONSOLEN

PS2, XBOX UND GAMECUBE, XBOX 360, WII UND PS3, NINTENDO DS UND PSP – NIE WAR DAS KONSOLENANGEBOT GRÖSSER. DOCH WELCHES SYSTEM PASST ZU WELCHEM GESCHMACK? WIR SAGEN'S EUCH!



Wer dieser Tage mit dem Kauf einer Konsole liebäugelt, steht vor einer schwierigen Entscheidung. Denn der Videospielmarkt war noch nie so vielseitig wie heute. Nicht nur, dass mit Sony, Microsoft und Nintendo drei potente Hardware-Hersteller um die Gunst der Kunden buhlen – Weihnachten 2006 steht auch im Zeichen des Generationswechsels. Seit Erscheinen der Xbox 360 im letzten Winter zählen Microsofts hauseigenes Vorgängersystem, PS2 und Gamecube offiziell zur 'alten' Konsolengarde. Anfang Dezember läuten dann auch Nintendo mit Wii und Sony mit Playstation 3 die Wachablösung ein. Letztgenannte allerdings noch nicht in Europa – hiesige Zocker müssen auf die PS3 bekanntermaßen bis März nächsten Jahres warten. Auch auf dem mobilen Markt geht's spannend zu: Mit Nintendo DS und PSP liefern sich zwei erfolgreiche, aber grundverschiedene Handhelds einen erbitterten Kampf um die Taschenspielerkrone.

Natürlich bedeutet das Erscheinen einer neuen Hardware nicht unmittelbar den Todesstoß für den Vorläufer. Denn bis sich der Nachfolger endgültig am Markt etabliert hat, dauert es oft länger, als dem Hersteller lieb ist. Tatsächlich dürfte besonders der aktuelle Generationswechsel ziemlich spannend werden. Gründe dafür gibt es viele: In der Vergangenheit stellte die audiovisuelle Überlegenheit die wohl größte und vor allem augenscheinlichste Trumpfkarte eines neuen Systems dar. Wer anno 1994 erstmals die rasend schnelle 3D-Grafik von "Ridge Racer" bestaunen durfte, dem war auf Anhieb klar, dass die PSone gegenüber dem damaligen Marktführer Super Nintendo ein ganz neues Spielerlebnis bieten würde.

Vielfalt gefällt

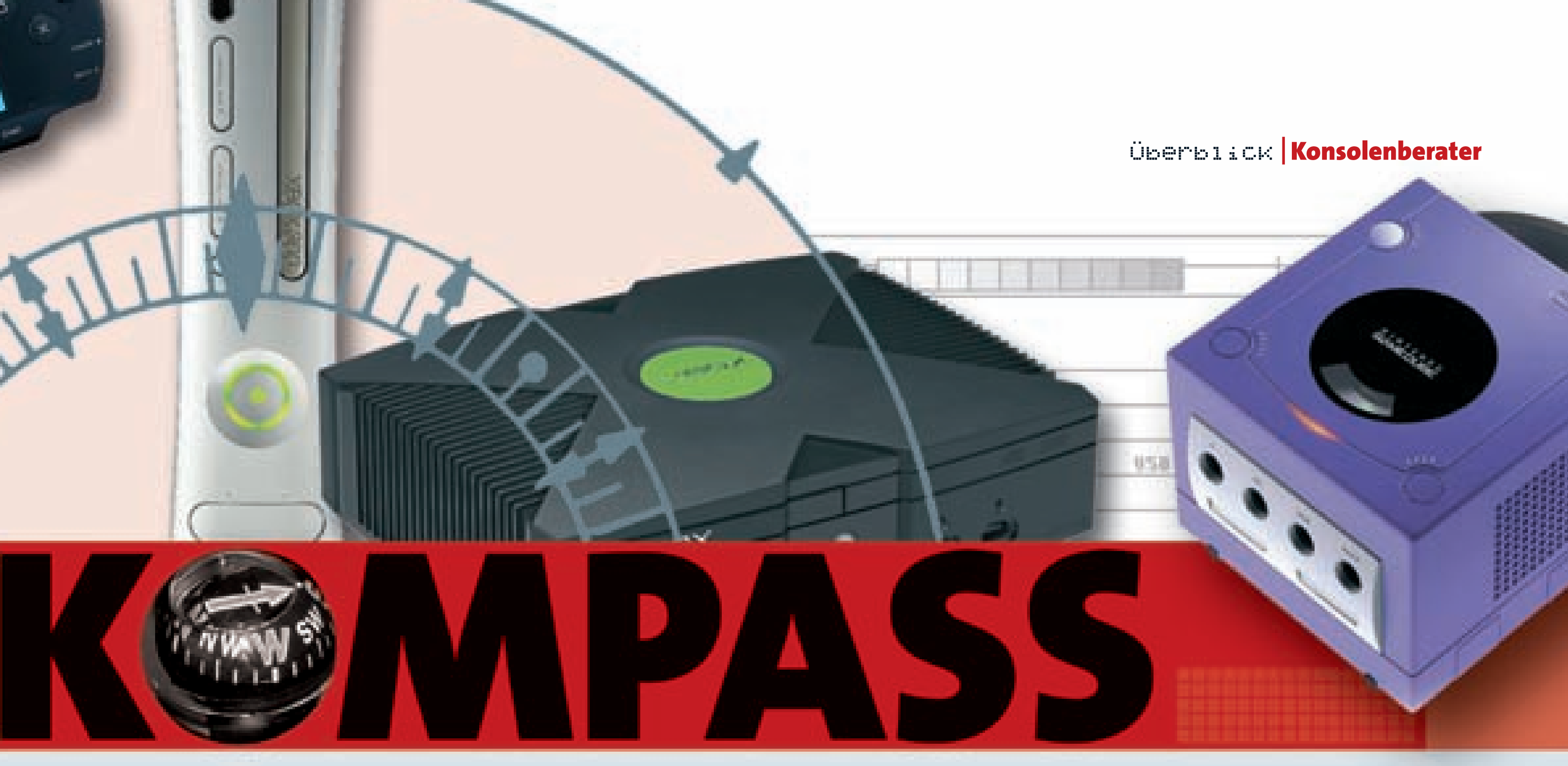
Doch die Zeiten haben sich geändert. Technische Brillanz allein reicht mittlerweile für viele Spieler nicht mehr aus, um den (oftmals tiefen) Griff ins Portmonee zu rechtfertigen. Zudem zaubern auch PS2 & Co. heute noch optisch eindrucksvolle Welten auf den Bildschirm. Will man die hochauflösende Edelgrafik von Xbox 360 und PS3 in ihrer ganzen Pracht und Überlegenheit erblicken, kommt man um eine passende HD-Glotze nicht herum. Und genau die ist manchem Zocker schlicht zu teuer. Des Weiteren zeigt der durchschlagende Erfolg von so untypischen Spielkonzepten wie "SingStar" oder "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging", dass die Kaufentscheidung für eine Konsole längst nicht mehr nur von Technik-Power allein bestimmt wird.

Kurz gesagt: Die Welt der Videospiele befindet sich in einer Zeit der extremen Veränderungen, sowohl was Inhalte als auch Hardwarekonzepte und Käuferschichten angeht.

Clever kauft besser

Stapft Ihr also vor dem Fest ins Fachgeschäft Eures Vertrauens, um Euch selbst oder den Liebsten eine Daddelkiste unter den Baum zu legen, habt Ihr die Qual der Wahl. Ob in Sachen Preisspanne, Leistungsfähigkeit, Spieleangebot oder Zusatznutzen (etwa Filme gucken) – das Konsolenangebot war nie so vielfältig wie heute. Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch einige Entscheidungshilfen im System-Wirrwarr geben. Wir zeigen Euch die Stärken und Schwächen der aktuell verfügbaren Geräte auf und verraten, welches System für welches Zockergemüt am besten geeignet ist.

Dabei geht es uns nicht darum, einen Sieger zu küren – genau so verschieden wie die Geschmäcker, sind schließlich auch die Systeme selbst. Entsprechend wäre es kaum fair, beispielsweise die Grafikfähigkeiten der sechs Jahre alten PS2 an denen der Xbox 360 zu messen oder umgekehrt das Spieleangebot der beiden Systeme als entscheidenden Maßstab für eine Kaufempfehlung heranzuziehen. Eines sollte jedoch jedem geneigten Käufer einer 'alten' Konsole klar sein: Die Zeiten von PS2, Gamecube und Xbox (Letztere wird bereits nicht mehr hergestellt) sind über kurz oder lang gezählt – die Zukunft gehört den NextGen-Geräten. *cg*



KOMPASS

Auf einen Blick – die Konsolenwelt im Überblick

In der folgenden Tabelle findet Ihr die wichtigsten Angaben zu den stationären Videospielsystemen der aktuellen und nächsten Generation. Bei den genannten Preisen handelt es sich um die unverbindlichen Empfehlungen der Hersteller. Das bedeutet, dass in der Praxis vor allem die 'alten' Systemen mitunter deutlich günstiger angeboten werden. Große Elektrofachhändler verkaufen z.B. den Gamecube samt Spiel in der Regel für 80 Euro oder weniger. Die Xbox ist im Bundle mit mehreren Titeln ebenfalls fast überall billiger zu haben. Für Schnäppchenjäger lohnt der Preisvergleich vor Ort, aber auch im Internet allemal!

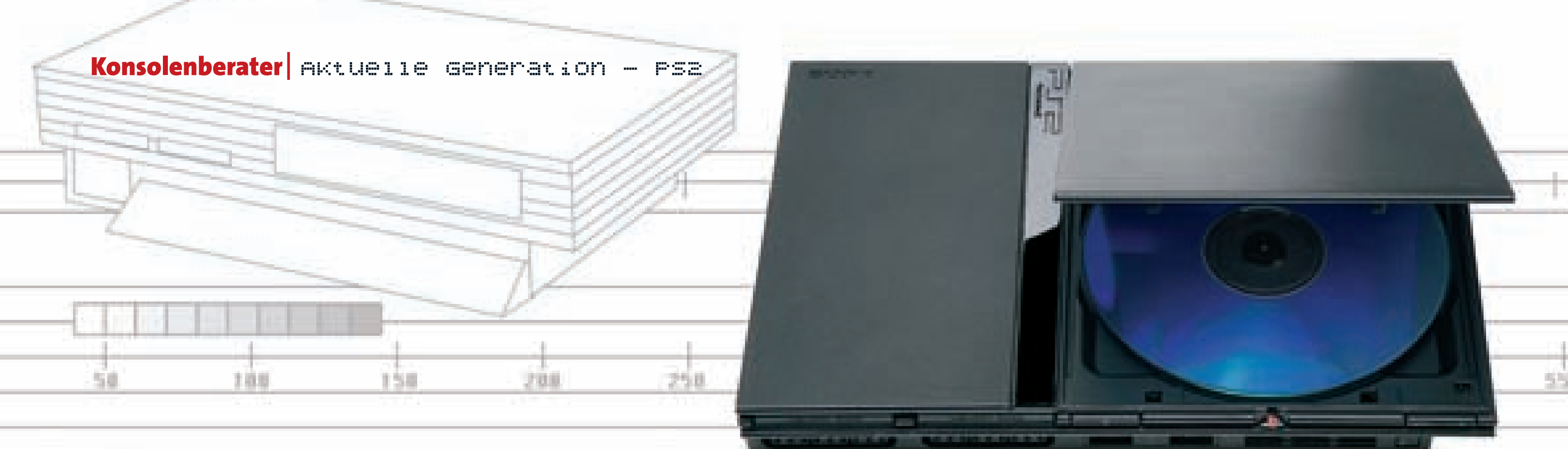
	Aktuelle Generation			Next Generation		
System	**PS2**	**Xbox**	**Gamecube**	**Xbox 360**	**Wii**	**PS3**
Hersteller	Sony	Microsoft	Nintendo	Microsoft	Nintendo	Sony
D-Start	24. November 2000	14. März 2002	3. Mai 2002	2. Dezember 2005	8. Dezember 2006	März 2007
Preis Markteinführung	ca. 450 Euro*	479 Euro	199 Euro	299/399 Euro	249 Euro	499/599 Euro
Preis aktuell (UVP)	129 Euro	149 Euro	99 Euro	299/399 Euro	—	—
Spiele erhältlich	über 1.300	über 700	über 400	über 70	—	—
verkaufte Konsolen weltweit	über 108 Millionen	über 24 Millionen	über 21 Millionen	über 6 Millionen	— ****	— ****
abwärtskompatibel	ja (PSone)	nein	nein	ja (Xbox, eingeschr.)	ja (Gamecube)	ja (PSone, PS2)
Online-tauglich	ja	ja	ja, eingeschränkt	ja	ja	ja
spielt Filme ab	ja (DVD)	ja (DVD**)	nein	ja (DVD, HD DVD***)	nein	ja (DVD, Blu-ray)
Bildsignale	Video, S-Video, RGB, YUV	Video, S-Video, RGB, YUV	Video, RGB	Video, S-Video, RGB, VGA, YUV	Video, S-Video, RGB, YUV	Video, S-Video, RGB, YUV, HDMI
Tonsignale	analog, digital	analog, digital	analog	analog, digital	analog	analog, digital
Datenträger Spiele	CD, DVD	DVD	Mini-DVD	DVD	Mini-DVD, DVD	CD, DVD, Blu-ray
Speichermedien	Memory Card	Festplatte, Memory Card	Memory Card	Festplatte, Memory Card	interner Speicher, SD Card	Festplatte, Memory Stick Pro Duo, SD Card, Compact Flash, USB-Speichermedien

Taschenspieler: Nintendo DS und PSP im Vergleich

	Nintendo DS	**PSP**
Hersteller	Nintendo	Sony
D-Start	11. März 2005	1. September 2005
Preis Markteinführung	150 Euro	ab 249 Euro
Preis aktuell (UVP)	ab 130 Euro	ab 199 Euro
Spiele erhältlich	über 100	über 150
Verkaufte Konsolen weltweit	ca. 27 Millionen	über 20 Millionen
abwärtskompatibel	ja (Game Boy Advance)	nein
Online-Spiel möglich	ja	ja
lokales WiFi-Spiel möglich	ja	ja
Internet-Surfen möglich	ja (mit Zusatzsoftware)	ja
spielt Filme ab	nein	ja, auf UMD
Datenträger Spiele	Modul	UMD
Weitere Besonderheiten	Besitzt zwei Bildschirme (1x Touchscreen) und eingebautes Mikrofon	Lässt sich als Musik-, Foto- und Videoplayer einsetzen

* Preis vor Euro-Umstellung: 869 DM
** optionales DVD-Kit erforderlich, Preis ca. 20 Euro
*** optionales Laufwerk erforderlich, Preis: 199 Euro
**** Zahlen zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt

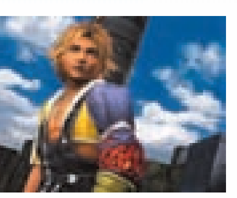
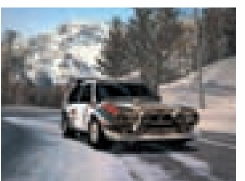


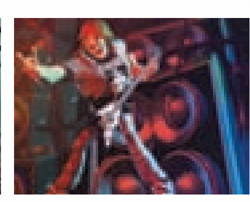


PLAYSTATION 2



ALT ABER OHO: AUCH NACH ÜBER SECHS JAHREN WOHNZIMMERPRÄSENZ VERTEIDIGT SONYS 128-BITTER MIT BRAVOUR DEN SPITZENPLATZ UNTER DEN STATIONÄREN KONSOLEN.



▲ Exklusive Spielspaß-Vielfalt: "Final Fantasy 10", "Gran Turismo 4", "God of War" und "Guitar Hero" (von links).

>>I Ein zu hoher Verkaufspreis und qualitativ mittelprächtige sowie grafisch enttäuschende Spiele – die ersten Monate nach Markteinführung anno 2000 laufen für die PS2 nicht optimal. Doch die Zeiten ändern sich: 2006 ist Sonys schwarze Daddelkiste weltweit die beliebteste Konsole – hochkarätiger Konkurrenz zum Trotz. Die zweite Playstation-Generation ist und war nie das preisgünstigste System (Nintendos Gamecube kostete schon beim eigenen Systemstart weniger) noch die technisch hochwertigste Konsole (Stichwort Laufwerksprobleme und mangelnde RGB-Fähigkeit bei der Filmwiedergabe) auf dem Markt. Dennoch besticht die PS2 auch heute noch durch ihre Ausgewogenheit: Für 130 Euro erhält der geneigte Kunde Spielmaschine und DVD-Player in einem. Ein Breitband-Adapter zum Online-Zocken ist in die Geräte der Slim-Line-Serie integriert. Heimkino-Fans freuen sich über den digitalen Tonausgang für wuchtigen Surround-Sound.

Spielesituation

In Sachen Softwareangebot lässt die PS2 die versammelte Mitbewerberschar alt aussehen – etwa dreimal so viele Titel wie für den Gamecube sind erhältlich! Ob EA, Konami oder Capcom, Square-Enix, Eidos oder Ubisoft – kein Dritthersteller, der nicht für das Sony-System entwickelt. Entsprechend vielfältig ist die Auswahl: In jedem Genre finden sich zahlreiche Perlen für jeden Geschmack. Für Rollenspieler, Jump'n'Run-Recken und Fans japanophiler Daddelkost ist die Playstation 2 ganz klar die erste Wahl. Sonys hauseigene Studios stellen dabei sicher, dass nicht nur alteingesessene Hardcore-Zocker mit passendem Laufwerkfutter bedient werden. Die Karaoke-Serie "SingStar" und die spaßigen "Buzz"-Raterunden sorgen auch (oder vor allem?) abseits des klassischen Videospielerlagers für Begeisterung und beweisen nebenbei, dass Erfolg nicht allein eine Frage von Prozessorenleistung und Polygonzahl ist. Dank florierendem Gebrauchthandel (z.B. www.ebay.de) und günstigen Neuauflagen (Platinum-Serie und Software-Pyramide) ist PS2-Unterhaltung zudem für den kleineren Geldbeutel erschwinglich.

Zukunftsaussichten

Wenngleich die Software-Perspektive etwas besser aussieht als bei den Generationskonkurrenten Xbox und Gamecube, ist der Kauf einer PS2 keine Investition in die Zukunft. Mit "Final Fantasy 12", "Rogue Galaxy" und "God of War 2" stehen Anfang nächsten Jahres die letzten großen Highlights an. Speziell Sony selbst konzentriert sich schon jetzt auf das Nachfolgesystem PS3. Auch viele Third-Party-Hersteller legen bei Multiformat-Entwicklungen das Hauptaugenmerk mittlerweile auf die Next-Generation-Konsolen. Spätestens Mitte 2007 dürften die goldenen Zeiten endgültig vorbei sein. I<<

Genre-Check PS2

Genre	Wertung
Action	★★★
Action-Adventure	★★★
Beat'em-Up	★★★
Denken & Geschicklichkeit	★★★
Ego-Shooter	★★★
Jump'n'Run	★★★
Rennspiel	★★★
Rollenspiel & Adventure	★★★
Sportspiel	★★★
Strategie & Simulation	★★☆

Tests gesamt: 1.200
(seit Ausgabe 12/00)
davon MAN!AC-Award: 229

10 Volltreffer – Pflichtkäufe für PS2

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Wertung	Preis
Final Fantasy 10	Square-Enix	Rollenspiel	88% (Ausgabe 06/02)	ca. 20 Euro (neu, Platinum-Edition)
God of War	Sony	Action	91% (Ausgabe 08/05)	ca. 60 Euro (neu)
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	94% (Ausgabe 04/05)	ca. 20 Euro (neu, Platinum-Edition)
GTA: San Andreas	Take 2	Action	94% (Ausgabe 01/05)	ca. 30 Euro (neu, Platinum-Edition)
Guitar Hero 2	Activision	Musikspiel	91% (Ausgabe 01/07)	ca. 90 Euro (neu, mit Gitarre)
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	91% (Ausgabe 11/06)	ca. 40 Euro (neu)
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Sport	93% (Ausgabe 11/06)	ca. 60 Euro (neu)
Ratchet & Clank 3	Sony	Jump'n'Run	90% (Ausgabe 12/04)	ca. 20 Euro (neu, Platinum-Edition)
Resident Evil 4 (dt.)	Capcom	Action	93% (Ausgabe 12/05)	ca. 20 Euro (neu, Platinum-Edition)
Soul Calibur 3	Namco	Beat'em-Up	92% (Ausgabe 01/06)	ca. 20 Euro (neu, Platinum-Edition)

Die Preisangaben wurden im Rahmen des Artikels recherchiert und stellen einen Mittelwert dar. Entsprechend sind günstigere Angebote durchaus zu finden.



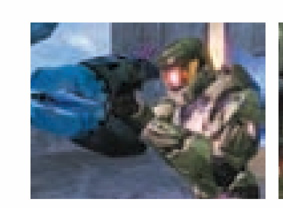
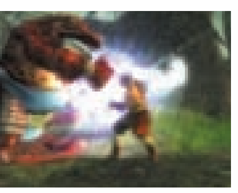
XBOX

TOP-TECHNIK UND ONLINE-VORBILD: MICROSOFT BEWEIST, DASS VIDEOSPIELSPASS NICHT ZWANGSLÄUFIG AUS JAPAN KOMMEN MUSS.

Als Microsoft 2002 mit der Xbox in der Konsolenwelt debütiert, sind die Erwartungen gespalten. Die einen sagen dem Bill-Gates-Konzern – dank schier unerschöpflicher Finanzkraft im Rücken – eine rosige Zukunft voraus. Die anderen bezweifeln, dass ein westlicher Hardware-Hersteller in der seit Jahren von Japan dominierten Videospielwelt Fuß fassen kann.
2006 zeigt sich, dass beide Stimmen mehr oder weniger Recht behalten sollen. Die Stärken der Xbox liegen vor allem in zwei Bereichen. Bezüglich der Grafikleistung ist das US-System der Generationskonkurrenz aus PS2 und Gamecube überlegen, was sich vor allem bei hochkarätigen Exklusivtiteln wie "Halo 2" oder "The Chronicles of Riddick" zeigt. Auch in Sachen Online-Spiel hat Microsoft die Nase vorn. Das ausgereifte hauseigene (und kostenpflichtige) Portal Xbox Live registriert bereits Ende 2005 weltweit zwei Millionen Breitband-Zocker – Tendenz beim Nachfolger Xbox 360: stark steigend. Besonders praktisch: Dank eingebauter Festplatte könnt Ihr zum Sichern von Spielständen auf zusätzliche Memory Cards verzichten.

Spielesituation

Während sich die Xbox in der aktuellen Generation in den USA einen soliden zweiten Platz hinter der PS2 gesichert hat, vegetiert das System in Japan seit jeher am Rande der Bedeutungslosigkeit. Ein Umstand, der sich im Softwareangebot widerspiegelt. Will heißen: Von wenigen Ausnahmen wie Capcom oder Tecmo abgesehen, entwickeln nur wenige Nippon-Hersteller für die Xbox. Fernöstliche RPGs oder typisch japanische Freak-Titel sucht man dementsprechend nahezu vergebens. Im Westen sieht die Situation umso besser aus. Alle wichtigen Third-Party-Hersteller unterstützen das System und liefern oftmals die beste Version für die Xbox (etwa bei den "GTA"- oder "Splinter Cell"-Serien). Für diverse Spitzentitel wie "Halo" oder "Project Gotham Racing" zeichnen die hauseigenen Microsoft-Game-Studios verantwortlich. Im Jump'n'Run-Bereich sieht's dafür stockduster aus. Was Sport- und Rennspiele anbelangt, ist die Xbox mit der PS2 in etwa auf Augenhöhe, für Ego-Shooter-Fans stellt sie die erste Wahl dar.



▲ Highlights nur für Xbox-Zocker: "Halo 2", "Jade Empire", "Project Gotham Racing 2" und "Oddworld: Strangers Vergeltung" (von links).

Zukunftsaussichten

Das Nachfolgesystem Xbox 360 ist seit gut einem Jahr auf dem Markt. Entsprechend düster steht es um die Zukunft des Vorgängers. Microsoft selbst hat der ersten Xbox schon vor längerer Zeit den Softwarehahn zugedreht. Auch die meisten Dritthersteller haben die Maschine bereits abgeschrieben: So verzichten etwa THQ und Vivendi hier zu Lande auf die Veröffentlichung von "Destroy All Humans! 2" bzw. "Scarface". Wer aktuell mit einer Xbox liebäugelt, dem steht zwar ein reichhaltiges Softwareangebot zur Auswahl – für die Zukunft spielt die Konsole aber schon jetzt keine Rolle mehr.

10 Volltreffer – Pflichtkäufe für Xbox

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Wertung	Preis
Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	90% (Ausgabe 04/05)	ca. 20 Euro (neu)
Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Rollenspiel	90% (Ausgabe 01/06)	ca. 20 Euro (neu, Classics-Serie)
Half-Life 2 (dt.)	Electronic Arts	Ego-Shooter	91% (Ausgabe 01/06)	ca. 20 Euro (neu)
Halo 2	Microsoft	Ego-Shooter	91% (Ausgabe 01/05)	ca. 15 Euro (neu, Classics-Serie)
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	92% (Ausgabe 06/05)	ca. 15 Euro (neu)
Ninja Gaiden Black	Tecmo	Action	89% (Ausgabe 01/06)	ca. 30 Euro (neu, Classics-Serie)
Oddworld: Strangers Vergeltung	Electronic Arts	Action-Adventure	90% (Ausgabe 04/05)	ca. 15 Euro (neu)
Project Gotham Racing 2	Microsoft	Rennspiel	91% (Ausgabe 12/03)	ca. 15 Euro (neu)
Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	93% (Ausgabe 12/06)	ca. 50 Euro (neu)
The Chronicles of Riddick	Vivendi	Ego-Shooter	90% (Ausgabe 08/04)	ca. 20 Euro (neu, Classics-Serie)

Die Preisangaben wurden im Rahmen des Artikels recherchiert und stellen einen Mittelwert dar. Entsprechend sind günstigere Angebote durchaus zu finden.



Genre-Check Xbox

Genre	Wertung
Action	★★☆
Action-Adventure	★★☆
Beat'em-Up	★★☆
Denken & Geschicklichkeit	★☆☆
Ego-Shooter	★★★
Jump'n'Run	★☆☆
Rennspiel	★★★
Rollenspiel & Adventure	★★☆
Sportspiel	★★★
Strategie & Simulation	★★☆

Tests gesamt: 673
(seit Ausgabe 04/02)
davon MAN!AC-Award: 169

GAMECUBE

QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT – ZUMINDEST ZUM ZOCKEN: NINTENDOS PURISTISCHER SPIELEWÜRFEL SETZT AUF ALTBEWÄHRTE TUGENDEN.





▲ Nur auf Gamecube: "Paper Mario: Die Legende vom Äonentor", "Metroid Prime 2: Echoes" und das Remake von "Resident Evil" (von links).



>>| Nachdem das N64 mangels Dritthersteller-Support und Kiddie-Image so manchen Zocker vergrault hat, nimmt Nintendo eine Kurskorrektur vor. Die Nachfolgekonsole soll wieder alle Spielernaturen ansprechen. Tatsächlich gelingt es den Japanern, die meisten Publisher zur Softwareunterstützung heranzuziehen. Als der Gamecube 2002 hier zu Lande erscheint, stellt er eine kostengünstige Alternative zu PS2 und Xbox dar. Allerdings ist der Würfel ausschließlich als Spielzeug geeignet. Weder CD-Genuss noch DVD-Abende sind aufgrund des speziellen Mini-DVD-Formats möglich.

Die erst spät veröffentlichten Breitbandadapter und Modems finden bei so gut wie keinem Titel Verwendung. Entsprechend mager die Software-Unterstützung: Einzig "Phantasy Star Online" von Sega hielt eine gewisse Zeit die Breitbandfahne hoch. Online-Fans treffen mit Big Ns 128-Bitter ergo die schlechteste Wahl. Dafür lässt sich das System bei einigen Spielen mit GBA und GBA SP verbinden. Preislich ist der Gamecube auch heute noch unschlagbar. Konsole plus Spiel wechseln schon für knapp 80 Euro den Besitzer. Derart günstig kommt Ihr aktuell an keine andere 128-Bit-Konsole.

Spielesituation

Nintendos größter Trumpf im Krieg der Konsolen ist nach wie vor Nintendo selbst. Viele alteingesessene (und exzellente) Serien wie "Mario", "Zelda" oder "Metroid" bleiben Xbox und PS2 vorenthalten. Nach anfänglich durchaus vielversprechenden Versuchen, den Nimbus der Kinderkonsole abzustreifen (etwa durch Horror-Highlights wie "Eternal Darkness" oder Capcoms teils exklusive "Resident Evil"-Saga), hat das unerwünschte Image den Gamecube mittlerweile wieder eingeholt. Von Ubisoft abgesehen veröffentlichen die meisten Third-Party-Hersteller sehr selektiv auf der Nintendo-Konsole. Bluttriefende Ego-Shooter, anarchische Gangster-Thriller oder komplexe Rennsimulationen finden sich kaum im Software-Portfolio. Dafür sticht der Gamecube die Konkurrenz mit zahlreichen, meist hauseigenen Multiplayer-Hits (diverse "Mario Party"-Teile, "Mario Smash Football" oder "Super Smash Bros. Melee") an stationären Zockerabenden aus.

Zukunftsaussichten

Wenn das Nachfolgesystem Wii Anfang Dezember auf den Markt kommt, dürfte der Gamecube endgültig seiner Pensionierung entgegen sehen. Mit "The Legend of Zelda: Twilight Princess" erscheint dieser Tage das letzte Highlight für den Würfel. Das auf der diesjährigen E3 angekündigte "Super Paper Mario" kommt exklusiv für Wii – genau wie alle anderen großen Nintendo-Titel. Die übrigen Softwarehersteller tun es den Japanern gleich und haben ihr Engagement in den letzten Monaten drastisch reduziert. |<<

Genre-Check Gamecube

Genre	Wertung
Action	★★☆
Action-Adventure	★★★
Beat'em-Up	★★☆
Denken & Geschicklichkeit	★★☆
Ego-Shooter	★☆☆
Jump'n'Run	★★☆
Rennspiel	★★☆
Rollenspiel & Adventure	★★☆
Sportspiel	★★☆
Strategie & Simulation	★★☆

Tests gesamt: 379
(seit Ausgabe 06/02)
davon MAN!AC-Award: 97

10 Volltreffer – Pflichtkäufe für Gamecube

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Wertung	Preis
Animal Crossing	Nintendo	Simulation	88% (Ausgabe 10/04)	ca. 25 Euro (neu)
Mario Kart Double Dash!!	Nintendo	Rennspiel	87% (Ausgabe 12/03)	ca. 50 Euro (neu)
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	Action-Adventure	94% (Ausgabe 01/05)	ca. 50 Euro (neu)
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	Nintendo	Rollenspiel	93% (Ausgabe 12/04)	ca. 30 Euro (neu)
Pikmin 2	Nintendo	Strategie	91% (Ausgabe 10/04)	ca. 30 Euro (neu)
Resident Evil	Capcom	Action-Adventure	90% (Ausgabe 10/02)	ca. 20 Euro (neu)
Resident Evil 4 (dt.)	Capcom	Action	92% (Ausgabe 04/05)	ca. 30 Euro (neu)
Super Mario Sunshine	Nintendo	Jump'n'Run	93% (Ausgabe 11/02)	ca. 20 Euro (neu, Player's Choice-Serie)
The Legend of Zelda: Wind Waker	Nintendo	Action-Adventure	94% (Ausgabe 06/03)	ca. 30 Euro (neu, Player's Choice-Serie)
Wave Race Blue Storm	Nintendo	Rennspiel	90% (Ausgabe 06/02)	ca. 30 Euro (neu)

Die Preisangaben wurden im Rahmen des Artikels recherchiert und stellen einen Mittelwert dar. Entsprechend sind günstigere Angebote durchaus zu finden.

XBOX 360

MIT HOCHAUFLÖSENDER OPTIK UND VERBESSERTEM ONLINE-AUFTRITT LÄUTET MICROSOFT DAS NEXTGEN-VIDEOSPIELZEITALTER EIN.

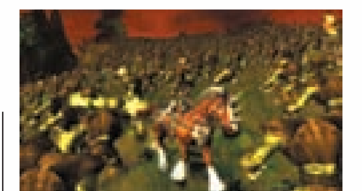
Am 2. Dezember 2005 ist es auch in hiesigen Gefilden soweit. Die Xbox 360 setzt auf die Stärken des Vorgängers und führt diese konsequent weiter. Grafikfetischisten (und HDTV-Besitzer) freuen sich über knackscharfe Highres-Optik bis 1080i (also maximal 1920 x 1080 Bildpunkte interlaced) und flexible Anschlussmöglichkeiten. Dank austauschbarer Festplatte (eine 20GB-Variante ist erhältlich) verwandelt sich die stylische Hardware in ein Multimedia-Center. Fotos angucken, Filmgenuss von DVD oder eigene Musik verwalten und als Spielsoundtrack missbrauchen – alles kein Problem. Denn per USB-Verbindung lassen sich Daten etwa von iPod, PC, PSP oder Kamera hin- und herschieben. Funkcontroller und Wireless-Lan-Adapter halten das Kabelchaos im Wohnzimmer in Grenzen. Genial der Online-Auftritt: Kinderleichte Benutzerführung, spektakuläre Breitbandduelle, herunterladbare Demos und Trailer zu kommenden Highlights sowie (kostenpflichtige) Xbox-Live-Arcade-Spielchen machen die Xbox 360 derzeit zur ersten Wahl für Online-Zocker.

Spielesituation

Knapp ein Jahr hat der Xbox-Nachfolger mittlerweile hier zu Lande auf dem Buckel. Entsprechend ist das Software-Angebot noch recht überschaubar. Gut 70 Titel stehen aktuell in den Läden. Besonders Renn- und Sportspielfans frohlocken angesichts einiger extrem hochwertiger Genre-Vertreter. Aber auch Ego-Shooter-Fans werden mit "Call of Duty 3" oder "Prey" trefflich bedient. In den übrigen Sparten fällt die Auswahl zwar schwächer aus, mindestens eine echte Perle ist aber in jedem Genre zu finden. Von Jump'n'Runs einmal abgesehen – dort herrscht Daddelebbe. Dafür sind etwa 200 Titel aus der Bibliothek der ersten Xbox kompatibel. Perfekt für den kleinen Zockhunger zwischendurch: Xbox Live Arcade. Hier locken brandneue, teils geniale Simpel-Spielchen und einige Arcade-Klassiker zum Download. Bevor Ihr um die fünf Euro in einen Titel investiert, dürft Ihr eine kostenlose Demoversion des potenziellen Pausenfüllers herunterladen.

Zukunftsaussichten

Im Kampf um die Konsolenkrone hat die Xbox 360 gute Karten. Technisch auf der Höhe der Zeit, mit ausgereiftem Online-Konzept ausgestattet und preislich deutlich unterhalb der ärgsten Konkurrenz (PS3) angesiedelt, stellt Microsofts zweite Hardware-Generation eine sichere Investition dar. Das sehen wohl auch die meisten Fremdhersteller so. Praktisch alle namhaften westlichen Entwickler programmieren auch oder sogar exklusiv für das US-System. Trotz schwacher Verkaufszahlen in Japan, nimmt auch die Unterstützung fernöstlicher Studios stetig zu – alles in allem blickt die Xbox 360 also einer rosigen Zukunft entgegen.





Fantastische Xbox-360-Welten: "Kameo: Elements of Power" und "The Elder Scrolls 4: Oblivion" (unten).

10 Volltreffer – Pflichtkäufe für Xbox 360

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Wertung	Preis
Dead or Alive 4	Tecmo	Beat'em-Up	88% (Ausgabe 03/06)	ca. 40 Euro (neu)
Gears of War	Microsoft	Action	91% (Ausgabe 01/07)	ca. 70 Euro (neu)
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Taktik-Shooter	90% (Ausgabe 04/06)	ca. 40 Euro (neu)
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	91% (Ausgabe 01/06)	ca. 30 Euro (neu, Classics-Serie)
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Action-Adventure	90% (Ausgabe 12/06)	ca. 60 Euro (neu)
Project Gotham Racing 3	Microsoft	Rennspiel	92% (Ausgabe 01/06)	ca. 50 Euro (neu)
Saint's Row	THQ	Action-Adventure	85% (Ausgabe 10/06)	ca. 50 Euro (neu)
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	87% (Ausgabe 10/06)	ca. 50 Euro (neu)
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Action-Adventure	92% (Ausgabe 05/06)	ca. 30 Euro (neu)
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	91% (Ausgabe 05/06)	ca. 40 Euro (neu)

Die Preisangaben wurden im Rahmen des Artikels recherchiert und stellen einen Mittelwert dar. Entsprechend sind günstigere Angebote durchaus zu finden.

Genre-Check Xbox 360

Genre	Wertung
Action	★★☆
Action-Adventure	★★☆
Beat'em-Up	★☆☆
Denken & Geschicklichkeit	★☆☆
Ego-Shooter	★★★
Jump'n'Run	★☆☆
Rennspiel	★★★
Rollenspiel & Adventure	★★☆
Sportspiel	★★★
Strategie & Simulation	★☆☆

Tests gesamt: 65
(seit Ausgabe 12/06)
davon MAN!AC-Award: 31

Wii

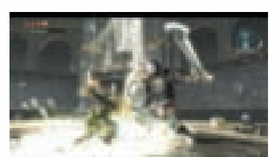
REVOLUTION STATT EVOLUTION: NINTENDO SAGT DEM HARDWARE-WETTRÜSTEN ADE – MIT EINEM VÖLLIG NEUEN CONTROLLER-KONZEPT.

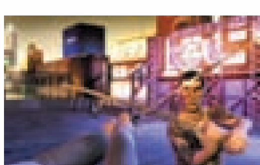


Genre-Vorhersage Wii für das erste Jahr

Genre	Wertung
Action	★★★
Action-Adventure	★
Beat'em-Up	★
Denken & Geschicklichkeit	★★★
Ego-Shooter	★★
Jump'n'Run	★★
Rennspiel	★★
Rollenspiel & Adventure	★
Sportspiel	★★★
Strategie & Simulation	★★

Anmerkung: Unsere Prognose bezieht sich auf derzeit für das nächste Jahr angekündigte Spiele.





Wii-exklusives Schwerterklirren: "The Legend of Zelda: Twilight Princess" und "Red Steel" (rechts).

Technische Kraftprotzereien gehören zu den Standardmanövern im Konsolenkrieg. Künftig überlässt Nintendo jedoch den Konkurrenten kampflos das Feld und schlägt einen eigenen Weg ein. Während Prozessor-Taktung oder Polygonzahlen zu den Vergleichsgrößen zwischen Xbox 360 und PS3 gehören, gibt sich das Wii-System bescheiden. Die etwa anderthalbfache Rechenleistung des Gamecube verspricht keine ungeahnten audiovisuellen Höhenflüge. Zudem müssen Wii-Besitzer auf HD-Optik und digitalen Surround-Sound verzichten. Die meiste Kreativität der Nintendo-Ingenieure ist ins Steuerkonzept geflossen. Die konventionelle Joypad-Kontrolle ist einer dreidimensionalen Bewegungserkennung gewichen. Mit einer Fernbedienung vollführt Ihr verschiedene Manöver, welche drahtlos an die Konsole übertragen und ins Spiel umgesetzt werden. Eine zweite Steuereinheit (Nunchuk-Controller getauft) lässt sich an die Fernbedienung anschließen, so dass Ihr bei einigen Titeln im wahrsten Wortsinne alle Hände voll zu tun habt.

Auch in Sachen Zusatzfeatures präsentiert sich das System vielversprechend. Von der Foto-Slideshow über einen virtuellen Notizkalender bis hin zu diversen Online-Diensten wie Surfen oder Wettervorhersage runden die so genannten Wii Channels das Gesamtkonzept gelungen ab.

Spielesituation

Wie sich der Software-Markt in den nächsten Monaten entwickeln wird, hängt stark davon ab, wie gut das ungewöhnliche Steuerprinzip beim Kunden ankommt. Aktuell zeigen sich fast alle unabhängigen Publisher interessiert bis euphorisch. Vor allem bei Action- und Geschicklichkeitsspielen dürfte der Wii punkten. Neben vielen Multiplattformtiteln, bei denen 'nur' die Kontrollkonzepte an die Bewegungserkennung angepasst werden, ist eine ganze Reihe speziell auf die Wii-Hardware zugeschnittener Hit-Kandidaten in der Mache. Nintendos obligatorischer Maskottchen-Aufmarsch lockt mit alten Bekannten in neuen Abenteuern. Der Retro-Shop Virtual Console begeistert schließlich Oldie-Liebhaber: Gegen ein Entgelt von maximal zehn Euro stehen diverse Klassiker u.a. von Mega Drive, Super Nintendo und N64 zum Download bereit.

Zukunftsaussichten

Nintendo pokert hoch: Sollten die Japaner Ihr Ziel erreichen, mit dem neuen Steuerkonzept auch bisherige Nicht-Spieler zum Zocken zu verführen, stehen dem Wii goldene Zeiten bevor. Erweist sich die Bewegungserkennung – aus welchen Gründen auch immer – hingegen als Reinfall, ist ein Rückzug Big Ns aus dem stationären Konsolenbusiness zu befürchten. Denn was die reine audiovisuelle Brillanz angeht, macht die Wii-Hardware gegen Xbox 360 und PS3 keinen Stich.

10 potenzielle Perlen – Hit-Kandidaten für 2007

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Prognose	Termin
Excite Trucks	Nintendo	Rennspiel	70 bis 90%	Dezember
Far Cry Vengeance	Ubisoft	Ego-Shooter	70 bis 90%	Dezember
Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Action-Adventure	70 bis 100%	2007
Red Steel	Ubisoft	Ego-Shooter	70 bis 85%	Dezember
Super Mario Galaxy	Nintendo	Jump'n'Run	80 bis 100%	2007
Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run/RPG	75 bis 90%	2007
Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Beat'em-Up	70 bis 90%	2007
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	96% (Test ab S. 70)	Dezember
Trauma Center: Second Opinion	Atlus	Geschicklichkeit	70 bis 90%	2007
Wario Ware: Smooth Moves	Nintendo	Geschicklichkeit	70 bis 85%	2007



PLAYSTATION 3

SONY UNTER ZUGZWANG: MEHR ALS SECHS JAHRE NACH DEM SYSTEMSTART DER PS2 GEHT DER NACHFOLGER ALS LETZTER KONTRAHENT INS NEXTGEN-RENNEN.

>>| Für die dritte Playstation-Generation ist das Jahr 2006 bisher nicht gut gelaufen. Diverse Terminverschiebungen, hohe Hardware-Preise und ein schwacher E3-Auftritt haben die Vorfreude auf die PS3 gedämpft. Europäische Zocker müssen gar bis nächsten März warten. Für den ursprünglich angepeilten, weltweit gleichzeitigen Systemstart Mitte November würden die Produktionskapazitäten nicht ausreichen.

Zum Launch setzt Sony wie Konkurrent Microsoft auf zwei Preismodelle. Wer knapp 600 Euro in die Spezialedition investiert, der darf sich über kabellosen WiFi-Anschluss, 60GB-Festplatte und Erweiterungs-Slot für SD-, Memory-Stick- und Compact-Flash-Karten freuen. Käufer der 100 Euro billigeren Variante müssen mit einer 20 GB-Platte Vorlieb nehmen und auf die übrigen genannten Features verzichten. Der digitale HDMI-Ausgang und ein Akku betriebener Funkcontroller mit Bewegungssensoren ist beiden Modellen gemein.

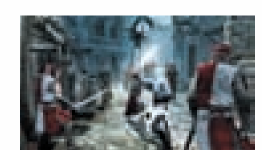
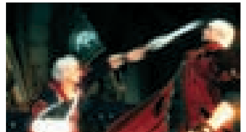
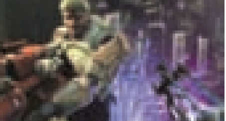
Neben Spielvergnügen in HD-Auflösung bietet die PS3 wie die Xbox 360 ein umfangreiches Mulimedia-Paket. Dank entsprechendem Laufwerk spielt die Sony-Konsole als einziges System Blu-ray-Filme (Sonys DVD-Nachfolgeformat) ab. Ein einsteigerfreundliches Online-Konzept ähnlich Xbox Live verspricht nicht nur spannende Breitband-Duelle – via Playstation Store sollen sich auch Demos, Musik-Files und PSone-Klassiker auf die Festplatte herunterladen lassen.

Spielesituation

In puncto Third-Party-Unterstützung hat der Veröffentlichungswirrwarr der PS3 bisher nicht geschadet. Unterm Strich entwickeln alle Hersteller, die schon die Playstation 2 mit Software versorgt haben, auch für den Systemnachfolger. Spielte die Xbox gegenüber der PS2 bei einigen westlichen Studios noch die zweite Geige, hat sich die Situation eine Generation später leicht verschoben. Ehemals exklusive Hit-Kandidaten wie "Grand Theft Auto" oder "Assassin's Creed" kommen nun auch für die Xbox 360. Dafür setzen japanische Zocker nach wie vor das meiste Vertrauen in die Sony-Konsole. "Metal Gear Solid 4", "Final Fantasy 13" und andere große Namen bleiben (zumindest bislang) der PS3 vorbehalten. Natürlich machen Sonys eigene Marken wie "Gran Turismo" oder "SingStar" den Generationssprung ebenfalls mit. Zudem plant der Konzern auf lange Sicht, sämtliche PSone-Titel zum kostenpflichtigen Download anzubieten. Klasse: Per USB-Kabel lassen sich die 32-Bit-Oldies auf die PSP übertragen.

Zukunftsaussichten

Da praktisch alle wichtigen Hersteller für Playstation 3 programmieren, dürfte das Genre-Angebot langfristig ähnlich vielseitig ausfallen, wie das der PS2. Zumindest dann, wenn die Endverbraucher auch künftig die Marktdominanz der Sony-Konsole sicherstellen. Die Zukunft wird in jedem Fall extrem spannend. |<<


▲ Potenzielle PS3-Perlen: "Assassin's Creed", "Devil May Cry 4", "Unreal Tournament 2007" und "Virtua Fighter 5" (von links).



10 potenzielle Perlen – Hit-Kandidaten für 2007

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Prognose	Termin
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	70 bis 95%	2007
Assassin's Creed	Ubisoft	Action-Adventure	75 bis 95%	2007
Devil May Cry 4	Capcom	Action	75 bis 90%	2007
Grand Theft Auto 4	Take 2	Action	80 bis 95%	2007
Gran Turismo HD	Sony	Rennspiel	80 bis 95%	1. Quartal 2007
Half-Life 2: Episode 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	90 bis 100%	2007
Ridge Racer 7	Namco	Rennspiel	80 bis 95%	2007
Unreal Tournament 2007	Midway	Ego-Shooter	80 bis 100%	2007
Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	85 bis 100%	1. Quartal 2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sportspiel	80 bis 95%	1. Quartal 2007

Genre-Vorhersage PS3 für das erste Jahr

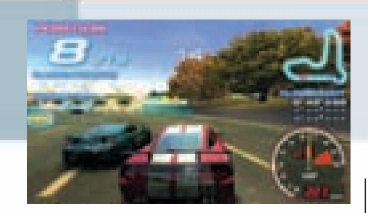
Genre	Wertung
Action	★★★
Action-Adventure	★★☆
Beat'em-Up	★★☆
Denken & Geschicklichkeit	★☆☆
Ego-Shooter	★★★
Jump'n'Run	★☆☆
Rennspiel	★★★
Rollenspiel & Adventure	★☆☆
Sportspiel	★★★
Strategie & Simulation	★☆☆

Anmerkung: Unsere Prognose bezieht sich auf derzeit für das nächste Jahr angekündigten Spiele.



NINTENDO DS vs. PSP

VON TOUCHSCREEN-TÜFTELEIEN UND HOLLYWOOD FÜR DIE HOSENTASCHE – IM HANDHELD-SEKTOR TOBT DER KRIEG DER KONZEPTE.



Besser kann man einen Arcade-Raser nicht machen: "Ridge Racer 2".

Seit der Game Boy 1989 die Welt des portablen Zockens revolutioniert hat, muss Nintendo keine ernsthafte Konkurrenz fürchten. Das ändert sich erst Ende 2004 als Sony mit der Playstation Portable in der Welt der Taschenspieler debütiert. Dennoch kann von einem richtigen Handheld-Krieg kaum die Rede sein. Die mutmaßlichen Kontrahenten PSP und Nintendo sind nämlich so verschieden, dass ein wertender Vergleich wenig Sinn macht.

Nintendo DS

Der große Clou von Big Ns Game-Boy-Advance-Nachfolger sind die zwei Bildschirme (DS = Dual Screen). Während das obere Display lediglich zur Grafikdarstellung geeignet ist, entpuppt sich das untere Pendant als Touchscreen, den Ihr mittels Plastikstift (Stylus getauft) benutzt. Die ungewöhnliche Methode der Steuerung beschert dem DS seine größten Spielerfolge: Ob Hunde streicheln ("Nintendogs"), Rechenaufgaben lösen ("Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging") oder Bitmap-Pizza schneiden ("Wario Ware Touched!") – die eigenwilligen Vertreter der so genannten Touch-Generation haben schon weltweit Millionen einstige Videospielmuffel zu glühenden DS-Jüngern konvertiert.

Doch auch klassische Konzepte hat das Handheld reichlich zu bieten – nicht zuletzt dank Abwärtskompatibilität zum GBA. Per drahtloser WiFi-Verbindung sind sowohl lokale Mehrspieler-Matches als auch Online-Duelle möglich. Seit Oktober ist ein DS Browser (ca. 40 Euro) fürs Internet-Surfen erhältlich. Neben dem Standard-DS existiert die empfehlenswertere Lite-Variante mit überarbeitetem Design und deutlich helleren Bildschirmen.

PSP

Sonys tragbare Playstation verzichtet auf einen zweiten Bildschirm ebenso wie auf Touchscreen-Kontrolle. Dafür hat die schmucke PSP in Sachen Grafikpower die Nase vorn. Das großzügige Breitbild-Display stellt über 16 Millionen Farben dar – bei einer Auflösung von 480 x 272 Pixeln. Da können die beiden DS-Monitore mit jeweils 256 x 192 Bildpunkten und 262.144 Farben nicht mithalten. Während die visuellen Fähigkeiten des DS in etwa denen des Nintendo 64 entsprechen, wird beim PSP fast auf PS2-Niveau gezockt. Das gilt auch für die Spielkonzepte: Der Großteil der Software setzt sich aus Fortsetzungen oder Umsetzungen altbewährter Playstation-Titel wie "Ridge Racer", "Grand Theft Auto" oder "Medal of Honor" zusammen. Wirklich innovative Konzepte wie die knuffig-geniale Kugelei "LocoRoco" sind leider die Ausnahme. Übers Zocken hinaus überzeugt die PSP nicht nur mit Online-Fertigkeiten; zahlreiche Hollywood-Filme sind auf UMD erschienen. Wer in einen ausreichend großen Memory Stick investiert, nutzt das Sony-Handheld als tragbares Fotoalbum, MP3-Spieler und MPEG-4-Videoplayer – USB-Kommunikation mit Digitalkamera bzw. PC macht's möglich.



Innovativer Denkspaß für Jung & Alt: "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging".

Genre-Check Handhelds

	Nintendo DS	PSP
Action	★★☆	★★★
Action-Adventure	★★☆	★★☆
Beat'em-Up	★☆☆	★★☆
Denken & Geschickl.	★★★	★★☆
Ego-Shooter	★☆☆	★☆☆
Jump'n'Run	★★★	★★☆
Rennspiel	★☆☆	★★★
Rollenspiel & Adventure	★☆☆	★★☆
Sportspiel	★★☆	★★★
Strategie & Simulation	★★☆	★★☆
getestete Spiele:	92	143
davon Awards:	15	25
seit Ausgabe:	04/05	10/05

10 Volltreffer – Pflichtkäufe für Nintendo DS

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Wertung	Preis
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Strategie	90% (Ausgabe 10/05)	ca. 40 Euro (neu)
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Simulation	88% (Ausgabe 06/06)	ca. 40 Euro (neu)
Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	Action-Adventure	90% (Ausgabe 11/05)	ca. 30 Euro (neu)
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	Lernprogramm´	— (Ausgabe 07/06)	ca. 30 Euro (neu)
Mario Kart DS	Nintendo	Fun-Racer	91% (Ausgabe 12/05)	ca. 40 Euro (neu)
Mario und Luigi: Zusammen durch die Zeit	Nintendo	Rollenspiel	90% (Ausgabe 03/06)	ca. 40 Euro (neu)
Metroid Prime: Hunters	Nintendo	Ego-Shooter	87% (Ausgabe 06/05)	ca. 40 Euro (neu)
New Super Mario Bros.	Nintendo	Jump'n'Run	91% (Ausgabe 08/06)	ca. 40 Euro (neu)
Nintendogs	Nintendo	Simulation	87% (Ausgabe 11/05)	ca. 30 Euro (neu)
Tetris DS	Nintendo	Denkspiel	87% (Ausgabe 05/06)	ca. 40 Euro (neu)

10 Volltreffer – Pflichtkäufe für PSP

Name	Hersteller	Genre	MAN!AC-Wertung	Preis
Burnout Legends	Electronic Arts	Rennspiel	90% (Ausgabe 11/05)	ca. 30 Euro (neu, Platinum-Edition)
Daxter	Sony	Jump'n'Run	86% (Ausgabe 06/06)	ca. 50 Euro (neu)
GTA: Vice City Stories	Take 2	Action	92% (Ausgabe 12/06)	ca. 50 Euro (neu)
LocoRoco	Sony	Geschicklichkeit	90% (Ausgabe 08/06)	ca. 40 Euro (neu)
Lumines 2	Ubisoft	Denkspiel	85% (Ausgabe 01/07)	ca. 40 Euro (neu)
Ridge Racer 2	Namco	Rennspiel	91% (Ausgabe 11/06)	ca. 50 Euro (neu)
SOCOM: Fireteam Bravo	Sony	Action	89% (Ausgabe 05/06)	ca. 55 Euro (neu, inkl. Headset)
Tekken: Dark Resurrection	Namco	Beat'em-Up	91% (Ausgabe 10/06)	ca. 50 Euro (neu)
Ultimate Ghost'n'Goblins	Capcom	Jump'n'Run	85% (Ausgabe 10/06)	ca. 40 Euro (neu)
Virtua Tennis: World Tour	Sega	Sportspiel	89% (Ausgabe 10/05)	ca. 35 Euro (neu)

Die Preisangaben wurden im Rahmen des Artikels recherchiert und stellen einen Mittelwert dar. Entsprechend sind günstigere Angebote durchaus zu finden.

Playstation 2

Die PS2 ist die perfekte Konsole für mich, weil...

...kein anderes System eine umfangreichere Spielebibliothek aufweisen kann.

...die Genre-Vielfalt absolut unschlagbar ist.

...gelegentliche Online-Duelle mich reizen.

...ich keinen DVD-Player besitze, aber gerne mal einen Film schaue.

...viele ältere Spitzentitel extrem günstig zu haben sind.

Die PS2 lässt mich kalt, weil...

...sie technisch die schwächste Hardware im Teilnehmerfeld darstellt.

...der Nachfolger Playstation 3 sowieso abwärtskompatibel sein wird.

...ich meine Lieblingsfilme gern in RGB-Qualität genieße.

...ich fürs Zocken mit mehreren Freunden noch einen Mehrspieler-Adapter brauche.

...die Konsole in der aktuellen Fassung einen etwas 'billigen' Plastik-Look besitzt.

Xbox

Mir gefällt die Xbox am besten, weil...

...ich vor allem Ego-Shooter liebe und es auf dieser Konsole die besten gibt.

...mir unkompliziertes Online-Daddeln wichtig ist.

...die Konsole für recht wenig Geld starke Hardware bietet.

...mich erwachsene Spielkonzepte für 'reife' Zocker ansprechen.

...ich als Heimkinobesitzer YUV-Bild und Surround-Sound nicht missen möchte.

Eine Xbox kommt mir nicht ins Haus, weil...

...ich total auf japanische RPGs und andere Nippon-Titel abfahre.

...ich etliche Spiele ohnehin auch auf der Xbox 360 zocken kann.

...in Zukunft so gut wie keine Top-Titel mehr erscheinen.

...ich daheim gern mit Freunden zocke, es aber kaum Partyspiele gibt.

...Top-Jump'n'Runs darauf rar gesät sind.

Gamecube

Klare Sache, der Gamecube muss her, weil...

...ich auf Nintendos hauseigene Spiele-Serien nicht verzichten kann.

...die Konsole unschlagbar günstig ist.

...ich einen DVD-Player besitze und nur was zum Zocken suche.

...mich Breitband-Duelle nicht die Bohne interessieren.

...es für heiße Multiplayer-Partys mit meinen Kumpels die besten Spiele gibt.

Auf den Gamecube kann ich getrost verzichten, weil...

...es zu viele Knuddelspiele und zu wenig harte Action-Titel gibt.

...im Jahr 2006 Online-Matches zum Standard gehören.

...meine Dolby-Digital-Anlage nichts zu tun hat.

...RPGs und Rennsimulationen zu meinen Genre-Favoriten zählen.

...die Konsole ausschließlich zum Zocken geeignet ist.

Xbox 360

In Zukunft wird bei mir Xbox 360 gezockt, weil...

...mich die (meist) knackscharfe HDTV-Optik fasziniert.

...das ausgereifte Online-Konzept schlichtweg genial ist.

...alle wichtigen Spielehersteller für die Konsole entwickeln.

...ich die vielseitigen Multimediafähigkeiten gut nutzen kann.

...das Preis-/Leistungsverhältnis der Konsole optimal ist.

Nö, eine Xbox 360 kann ich nicht gebrauchen, weil...

...mir die Spieleauswahl noch zu klein ist.

...ich Softwarepreise von bis zu 70 Euro zu teuer finde.

...wirklich innovative oder ungewöhnliche Titel (noch) Mangelware sind.

...die grafischen Stärken nur mit teurem Zusatz-Equipment zur Geltung kommen.

...mir die Konsole zu teuer ist und hoffentlich bald eine Preissenkung erfolgt.

TYP-BERATUNG

WELCHE KONSOLE IST DIE RICHTIGE FÜR MICH? ZUM ABSCHLUSS UNSERES GROSSEN KONSOLENVERGLEICHS FINDET IHR DIE WICHTIGSTEN VOR- UND NACHTEILE DER TEILNEHMER NOCH EINMAL ZUSAMMENGEFASST.

Wii

Bei mir liegt der Wii unterm Weihnachtsbaum, weil...

...mir das neuartige Steuerprinzip wichtiger ist als Highend-Optik.

...mich traditionelle Spielkonzepte langweilen und ich auf eine frische Zock-Erfahrung scharf bin.

...die Konsole deutlich günstiger als die NextGen-Konkurrenten ist.

...der Online-Service samt Oldie-Downloads klasse ist.

...Nintendo leider immer noch keine Spiele für andere Systeme entwickelt.

Sorry, aber mit dem Wii kann ich nichts anfangen, weil...

...ich lieber klassisch mit dem Joypad als per Bewegungserkennung zocke.

...mir die Konsole audiovisuell nicht genug auf dem Kasten hat.

...momentan kaum Titel für 'Erwachsene' angekündigt sind.

...mich Nintendos hauseigene Spiele noch nie reizen konnten.

...Action-Adventures und Rollenspiele meine liebsten Genres darstellen.

Playstation 3

Ich warte liebend gern bis März auf die PS3, weil...

...das Sony-System technisch Wii und Xbox 360 überlegen sein wird.

...die Kombination aus Konsole und Blu-ray-Player quasi ein Schnäppchen ist.

...fast alle wichtigen Spieleserien darauf fortgesetzt werden.

...die Multimedia-Fähigkeiten selbst die der Xbox 360 übertreffen.

...ich darauf sämtliche Spiele der PSone- und PS2-Generation zocken kann.

Bei der nächsten Playstation-Generation mache ich Pause, weil...

...mir 500 bzw. 600 Euro für eine Konsole schlichtweg viel zu teuer sind.

...die bislang enthüllten Spiele außer toller Optik kaum Innovation versprechen.

...mir wie bei der Xbox 360 die Folgekosten für echten HDTV-Genuss zu hoch sind.

...ich nicht glaube, dass sich das teure Blu-ray-Format in absehbarer Zeit durchsetzen wird.

...mir die Konsole nichts bietet, was nicht schon die Xbox 360 hat.

Nintendo DS

Wenn ich unterwegs zocke, dann nur mit DS, weil...

...das innovative Touchscreen-Feature viele neuartige Spielideen ermöglicht.

...mir frische Spielkonzepte wichtiger sind als bombastische Optik.

...die Abwärtskompatibilität zum GBA die Software-Bibliothek beträchtlich erweitert.

...viele Titel Game-Sharing unterstützen.

...die Spiele im Schnitt zehn Euro günstiger sind als die der PSP.

Für einen DS hab ich momentan keinerlei Bedarf, weil...

...mir Grafik auf N64-Niveau anno 2006 auch für ein Handheld einfach nicht mehr gut genug ist.

...die Genre-Auswahl vor allem Beat'em-Ups und Rollenspiele vermissen lässt.

...man außer Zocken und Surfen nicht viel damit anstellen kann.

...ich die Stylus-Steuerung bei den meisten Spielen als unpraktisch empfinde.

...ich Mario, Pikachu & Co. langsam nicht mehr sehen kann.

PSP



Keine Frage, der aktuell beste Taschenspieler ist die PSP, weil...

...die schmucke Grafik auf dem edlen Breitbild-Display perfekt zur Geltung kommt.

...das Handheld hervorragend für portablen Kinogenuss und Internet geeignet ist.

...sie auch als MP3-, Foto- und Videoplayer eine gute Figur macht.

...das vielfältige Software-Angebot alle klassischen Genres abdeckt.

...ich von der PS3 aus bald PSone-Titel auf das Handheld überspielen kann.

Als Handheld ist die PSP denkbar ungeeignet, weil...

...ich bei den aktuell erhältlichen Spielkonzepten echte Innovationen stark vermisse.

...mir die Ladepausen bei vielen Titeln den Spielspaß vergällen.

...mir durchschnittlich fast 50 Euro für ein Spiel zu viel sind.

...ich zwar Filme mag, aber die Preise für die UMDs deutlich zu hoch ausfallen.

...mir das Gerät noch zu teuer ist und ich auf eine Preisreduktion hoffe.

NEXT LEVEL

Feel it!

Wii | Playstation 3 | Xbox 360

Eingespart: Beim PS3-Pad kommt die 'Sixaxis' benannte Bewegungserkennung zum Einsatz – auf eine Rumblefunktion wird dagegen verzichtet.



Aktuelle Rumble-Systeme in PS2, Xbox und Xbox 360 bestehen aus zwei rotierenden Unwuchtmassen (Gamecube und Wii nur eine), die das Pad in Schwingung versetzen.



Fachbegriffe einfach erklärt

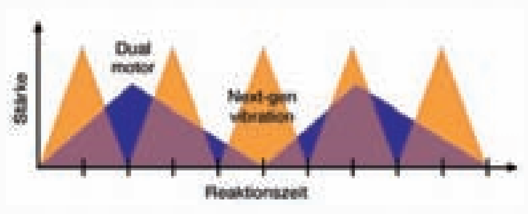
Diesmal: "Force Feedback"



Unter Force Feedback versteht man im Videospielbereich die erfühlbare (haptische) Rückmeldung des Spiels. In erster Linie erfüllen Controller mit Rumblemotoren diese Funktion, um in der richtigen Spielsituation mittels Unwuchtmassen Schwingungen zu erzeugen. Daneben bieten höherklassige PC-Joysticks sowie Lenkräder ein Force-Feedback-Feature, um Auswirkungen der Spielphysik wie z.B. Kollisionen in Bewegungs- bzw. Lenkwiderstand umzusetzen.

Welcher Fachbegriff soll nächstes Mal erklärt werden?
Schreibt einfach eine E-Mail an:
leserpost@maniac.de

>>I Wenn es nach Sony geht, gehört die Rumble-Funktion zu einer aussterbenden Art. Schließlich kommen im Playstation-3-Controller 'Sixaxis' keinerlei Vibrationseffekte zum Einsatz. Offiziellen Angaben zufolge stecken hohe Kosten sowie der Störeinfluss der Sixaxis-Technik (Bewegungserkennung) dahinter. Doch die Wahrheit steckt ganz woanders ... Sony nutzte für ihre Dual-Shock-Controller eine Rumble-Technologie, die eigentlich Immersion gehört. Der führende Entwickler von Force-Feedback verklagte deshalb den Playstation-Hersteller wegen Verletzung von Lizenzrechten bei PSone- und PS2-Pads. Geschickter stellte sich Microsoft an, die sich mit dem Rüttel-Spezialisten außergerichtlich einigten und mit einer 26-Millionen-Dollar-Zahlung zusätzlich eine Aktienbeteiligung an Immersion erhielten. Sony wurde dagegen zu 90 Millionen Dollar Bußgeld sowie künftigen Lizenzzahlungen verurteilt. Grund genug, den Stein des Anstoßes (die Rumble-Funktion) einfach zu beseitigen?



Immersions neueste TouchSense-Technik (orange) ermöglicht stärkere, knackigere Rumble-Effekte in kürzeren Intervallen als bisherige Vibrationssysteme (blau).

Geschüttelt, nicht gerührt

Von Immersion durchgeführten Studien zufolge sorgen Rumble-Effekte bei Zockern mehrheitlich (72%) für mehr Mittendrin-Gefühl und Realismus in Spielen – egal, ob Rennsimulation oder Ego-Shooter. Die 'TouchSense' genannte Technik, die alle Arten des 'Rüttelns' (Rumble, Force Feedback etc.) unter einen Hut bringt, fand bereits zahlreiche Lizenznehmer auf allen Plattformen – Spielautomaten und Handys inklusive. Für NextGen wird 'TouchSense' weiterentwickelt: Kommende Feedback-Effekte sollen sich exakter und stärker an die entsprechende Spielsituation anpassen. Auf der Tokyo Game Show konnten wir bereits mit "Star Wars Jedi Knight 2" erste Eindrücke sammeln: Dank eines modifizierten Xbox-Pads hatte jede Waffe merklich unterschiedliche Auswirkung. Das Schwingen des Lichtschwerts wird von seichter Vibration begleitet, während Schusswaffen ihren spezifischen Rückstoß-Effekt besitzen. Möglich wird das durch den Einsatz eines Servomotors: Dieser besitzt wie bisherige Rumblemotoren eine exzentrische Rotationsmasse, die sich aber in zwei Richtungen drehen und sogar schwingen bzw. pulsieren kann. Vorteile: kurze Reaktionszeit, stärkerer Rütteleffekt, kleine Baugröße und geringer Stromverbrauch. Außerdem ist das System kompatibel zu Bewegungserkennungen wie bei Wii oder der PS3. Ob diese Technik auch in künftigen Spielen Einzug halten wird, bleibt aber den Hardware-Herstellern vorbehalten. Zubehör-Spezialist Nyko kündigte bereits ein Rumble-Pad für die eigentlich vibrationslose Sony-Konsole an. *ts* I<<

Next Level-Themen im Überblick:

- Filmgenuss in HD [MAN!AC 12/06]
- Worldwide Wii [MAN!AC 11/06]
- Eingabe intuitiv [MAN!AC 10/06]
- Steuerungsduell [MAN!AC 09/06]

TECH-TICKER >> +++ **Stromhungrig:** Laut Sony verschlingt die PS3 bis zu 380 Watt Strom. Die Xbox 360 benötigt im Vergleich maximal ca. 160-200 Watt. +++ **CNN im Wii:** Der TV-Sender CNN wird den Wii-Nachrichtenkanal mit neuesten Meldungen füttern – zumindest in Japan und USA. +++ **Eigene Soundtracks:** Wie schon bei der Xbox können auch Wii-Titel mit eigener Musik untermalt werden, die in MP3-Form von SD-Karte kommen. +++ **PS3 unter Preis:** Unbestätigt: Laut Kalkulationen des Investment-Spezialisten Meryll Lynch kostet die Playstation 3 in der Herstellung 85.000 Yen (ca. 560 Euro). +++ **PS3 erweiterungsfähig:** Während USB-Eingabegeräte wie Tastatur und Maus an der PS3 ohne Probleme funktionieren, soll drahtlose Bluetooth-Peripherie erst mittels Software-update anstandslos ihren Dienst verrichten. +++ **Ländersperre:** Virtual-Console-Titel für Wii werden Regionalcodes enthalten, um weltweite Downloads zu unterbinden.



Inside Assassin's Creed

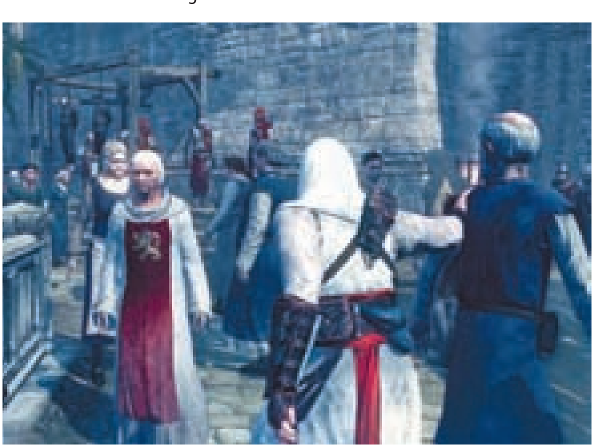
KOLUMNE

Jade Raymond...

...ist seit acht Jahren in der Spielebranche. Sie arbeitete bei Electronic Arts, Sony Online und IBM als Produzentin, Designerin und Programmiererin. Wenn ihr Job als Producer für Ubisoft Montreals NextGen-Titel "Assassin's Creed" es zulässt, zockt sie privat jedes Spiel, das mit Zombies oder Affen zu tun hat.

>> Ubisofts Stealth-Action "Assassin's Creed" ist derzeit eines der heißesten NextGen-Eisen im Feuer. Bis zur heiß ersehnten Veröffentlichung klärt Euch Produzentin Jade Raymond von nun an jeden Monat über den Entwicklungsstand auf, verrät unbekannte Details oder plaudert aus dem Nähkästchen.

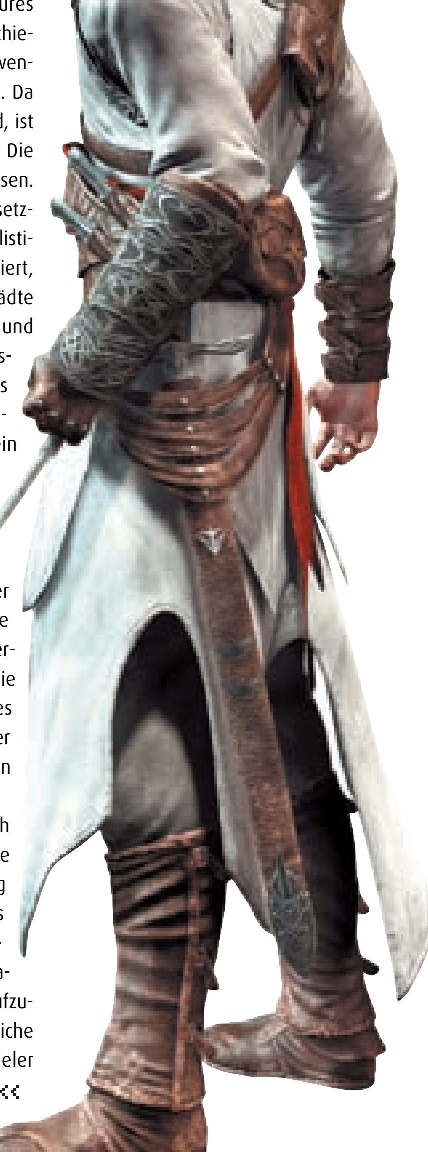
Dieses Mal möchte ich über ein besonderes Element von "Assassin's Creed" sprechen. Seit Beginn des Projekts beeindruckt mich dessen KI- und Programmieraufwand. Ich bin ja als Programmiererin in der Spieleindustrie eingestiegen. Als Kind habe ich häufig mit Computern und 'Lego Mindstorms'-Robotern gespielt; später in der Schule waren Mathematik und Kunst meine Lieblingsfächer. Kreativer Umgang mit Technik interessierte mich also schon immer und Videospiele sind dafür die beste Anlaufstelle. Sie vereinen die modernsten technologischen Entwicklungen in sich und haben sich dadurch als Unterhaltungsmedium, vielleicht sogar als Kunstform am stärksten weiterentwickelt. Im traditionelleren Film-Medium haben sich viele Standards etabliert, bei Videospielen hingegen können wir mit jeder neuen Konsolengeneration spielerische Grenzen ausdehnen – genau das machen wir mit "Assassin's Creed".



▲ Mehr als tumbes Fußvolk: Die aufwändige künstliche Intelligenz sorgt für individuelle Reaktionen auf Euer Handeln.

Das Team hat sich ein hohes Ziel gesetzt: Das Spiel soll nicht nur fantastisch aussehen, sondern auch Action-Adventures durch seine hochentwickelte KI revolutionieren. Wir entschieden uns daher für eine ungewöhnliche Methode und verwenden KI-Systeme als Bausteine für die Ereignisse im Spiel. Da man nie exakt wissen kann, wie sich die KI verhalten wird, ist diese Herangehensweise eine große Herausforderung. Die meisten Spiele basieren deshalb auf geskripteten Ereignissen. Bei "Assassin's Creed" gingen wir häufig den entgegengesetzten Weg: Wir haben die KI-Systeme noch flexibler und realistischer gestaltet und extrem viel Programmierarbeit investiert, um ein KI-System zu erschaffen, das mittelalterliche Städte lebendig wirken lässt. Wir verwenden Technologien und Methoden, welche die Grenzen der NextGen-Konsolen ausloten – etwa 60 Prozent des Programmcodes betreffen das KI-System. Altairs Interaktionen mit Menschen seiner Umgebung basieren auf einer sozialen Dynamik. Wir wollten ein gewisses Maß an gesellschaftlichem Realismus in den Interaktionen erreichen, also schichteten wir zahlreiche Regeln und Systeme übereinander. Von Grund auf befindet sich jeder CPU-Charakter im Status 'Herumlaufen', dieser ist aber meist von kurzer Dauer: Ein Händler könnte seine Aufmerksamkeit auf sich lenken, er könnte sich über Euer Anrempeln beschweren, er könnte müde werden, und vieles mehr. Ein höheres Logiksystem verwaltet die Bedürfnisse und Interessen der CPU-Charaktere. Jedes System ist einzigartig und passt sich im Spiel an. Auf einer höheren Ebene organisieren Routinen verschiedene Taktiken bezüglich Schutz, Kampf, Verfolgung, Flucht, etc..

Ein Beispiel: Nach einem erfolgreichen Attentat findet sich der Spieler in einer gefährlichen Umgebung wieder: Die Wachen sind alarmiert, und die panische Bevölkerung könnte Eure Flucht behindern. Für ein glaubwürdiges Umfeld haben wir verschiedene Verhaltensweisen kombiniert. Nicht jeder wird davonlaufen: Manche Personen reagieren besonnen oder mutig und versuchen, den Spieler aufzuhalten. Andere werden um ihr Leben betteln oder zusätzliche Wachen holen. In dieser bedrohlichen Lage muss der Spieler rasch entscheiden. <<



JÄGER DER VERLORE GENRES

Teil 3 Prügelscroller

HIER STEIGT DIE GROSSE RANDALE: IN PRÜGELSCROLLERN MISCHT IHR KOMPLETTE LANDSTRICHE AUF!

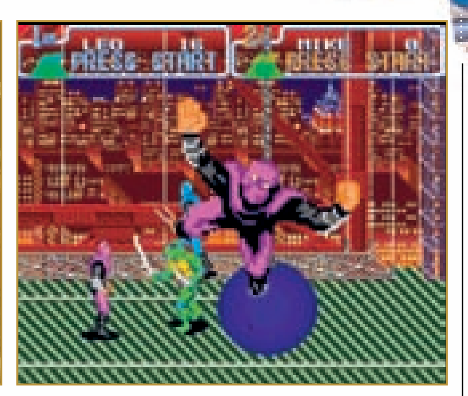
>>I Wenn es um das Genre der Beat'em-Ups geht, denken die meisten Spieler an ein digitales Kampfsportturnier. Das war vor zehn Jahren noch ganz anders: Bis Mitte der 90er-Jahre mussten sich Duellkeilereien neben zahlreichen scrollenden Kloppereien behaupten. In diesen 'Prügelscrollern' mischt Ihr nicht nur einen Gegner, sondern gleich ganze Banden auf. Der Pfad führt meist durch Hinterhöfe, U-Bahn-Tunnels und Nachtclubs, in denen nicht nur die Visage Eurer Gegner, sondern auch die komplette Einrichtung zu Bruch geht. Außerdem kann man oft mit bis zu vier Freunden gemeinsam in die Schlacht ziehen: Mit Teamplay, umfangreichen Levels und eingebauten Geheimnissen sind Prügelscroller die turbulente Alternative zum Turnier.

Kämpfen und Hüpfen

Prügelscroller machten den Duellkeilereien von Anfang an Konkurrenz. Während 1984 Data East sein "Karate Champ" in die Spielhalle bringt, veröffentlicht Irem ein scollendes Prügelspiel zum Jackie-Chan-Film "Powerman" (in Japan: "Spartan X"): Wie im Film müsst Ihr die hübsche Sylvia aus den Händen einer Bande befreien, spielerisch erinnert der im Westen als "Kung Fu Master" veröffentlichte Automat aber mehr an den Bruce-Lee-Streifen "Spiel des Todes": Man prügelt sich durch die fünf Stockwerke eines Turms, in denen jeweils individuelle Gegner lauern – von Messerstechern bis zu Feuer spuckenden Drachen. Der Held Thomas beherrscht nur wenige Schläge und Kicks, dafür muss er umso mehr Geschossen ausweichen. Taktischer kämpft sich im selben Jahr Jordan Mechners "Karateka" auf Heimcomputern durch Tempelanlagen: Mit acht Kicks und Schlägen entstehen hier trickreiche Keilereien, die allerdings etwas lahm vonstatten gehen. Ebenfalls ein Exot bleibt Melbourne Houses "Fist 2", das die legendäre Duellkampfserie mit scrollenden Welten vereint: Ihr lauft durch Dschungel und über Brücken von Gegner zu Gegner. Es erscheinen weitere Keilereien wie Taitos "Renegade" (NES), aber richtig in Schwung kommen Prügelscroller erst mit Technos "Double Dragon"-Serie: Mal wieder wird ein Mädel entführt, aber diesmal haben die Helden Billy und Jimmy einige Tricks auf Lager – sie können die Straßengang gemeinsam in die Mangel nehmen, ihre Gegner festhalten und mit verschiedenen Hieben bearbeiten sowie zu Waffen wie Motorradkette und Baseballschläger greifen. Zudem dürfen sie ein paar Schritte in den Hintergrund treten und sich Feinden auch seitlich nähern. Spätere Episoden stellen Euer Geschick zudem mit Hüpfeinlagen, beweglichen Aufzügen und Stampffallen auf die Probe.

▲ Viele Manöver, aber lahmer Spielablauf: Der "Karateka" besiegt Herausforderer auf dem Tempelpfad.

▲ Keilerei auf fünf Stockwerken: "Kung Fu Master" spielt im Turm.



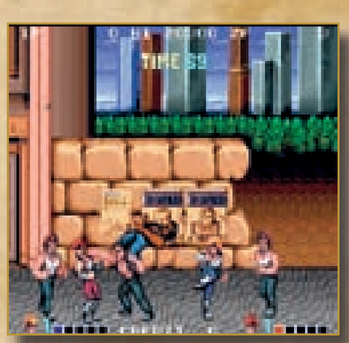
▲ Kröten von Rare und Konami bringen Humor in Prügelscroller: Die "Battle Toads" (links) und "Teenage Mutant Ninja Turtles 4" (rechts) überraschen mit witzig animierten Cartoon-Keilereien, bei denen die Gegner in alle Richtungen purzeln.



▶ Viele Gegner, aber kaum Taktik: Data Easts "Bad Dudes" beherrschen nur wenige Angriffe.

Die großen Straßenschläger

Bis 1989 sind die Helden von Prügelscrollern meist so klein wie Hüpfspielfiguren, denn mit der Animation von mächtigen Kämpfern ist die 8-Bit-Hardware überfordert – wie 1987 Hudsons grottenschlechtes "The Kung Fu" für die PC-Engine beweist. Erst Capcoms "Final Fight" macht Straßenkämpfer Cody, Ninja Guy und Bürgermeister Mike Hagger halb so groß wie den Bildschirm. Konkurrenten wie Irems "Vigilante" können da kaum mithalten, lediglich die Prügelexperten von SNK liefern 1991 mit dem spektakulären "Burning Fight" einen ernst zu nehmenden Herausforderer. Frischen Wind bringen dagegen Rares "Battletoads" ins Genre, die die "Ninja Turtles" und allerlei andere Filmvorbilder auf die Schippe nehmen: Die Superkröten packen Megahammer aus der Tasche und klatschen die Schweinegang gegen die Bildschirmscheibe. Beim schwächeren Nachfolger "Battletoads & Double Dragon" verschmilzt Rare sogar zwei Titel. Mitte der 90er-Jahre scheinen Prügelscroller auszusterben – das liegt nicht nur am strengen Maßstab deutscher Sittenwächter von der BPjM: "Tekken" & Co. setzen mit 3D-Grafik neue Maßstäbe, während Action-Adventures allmählich sämtliche Spielelemente von Prügelscrollern einverleiben – nicht nur in Fantasywelten, bei "Shenmue" übernimmt Sega 1999 auch das Hinterhof-Ambiente. Vereinzelt erscheinen noch Kampfspiele mit begehbarer Welt, technisch ist das Genre aber überholt – 'gescrollt' wird heute nicht mehr. *oe*



▲ Packt die Gegner und schleudert sie durch die Luft: Combo-Attacken machen die Fights der Lee-Brüder spannend.

Double Dragon

Hersteller	Technos
Jahr	1987
Systeme	u.a. Arcade, SNES, Mega Drive

Der Erstling der berühmten Prügelserie sollte eigentlich ein Nachfolger zu Technos "Kunio-Kun" ("Renegade") werden: Damit das Spiel auch im Westen ankommt, wurden Comic-Elemente wie die überdimensionalen Köpfe entfernt. Den Hauptteil des Abenteuers prügeln sich die Helden Billy und Jimmy Lee gemeinsam durch Hinterhöfe, das Finale gestaltet Technos aber als Duellkeilerei: Die Zwillingsbrüder kämpfen um die Gunst des entführten Mädchens!



▲ Die Meister der explodierenden Faust sind schwer zu schlagen, was die technisch vortreffliche Keilerei recht frustig gestaltet.

Fist 2

Hersteller	Melbourne House
Jahr	1986
Systeme	C64

Der "Way of the Exploding Fist"-Nachfolger schickt den Kämpfer durch Dschungel und Tempelanlagen, in denen er sich diversen Karatekünstlern stellt: Die mit mehreren hundert Sprites animierten Fighter bewegen sich für damalige Verhältnisse außergewöhnlich realistisch. Leider ist das Erkunden der verzweigten Abenteuerwelt höllisch schwer, weil Ihr den Helden kaum heilen könnt: Selbst exzellenten Joypad-Kämpfern macht bereits der dritte Herausforderer zu schaffen.

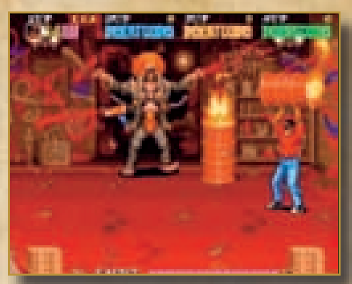


▲ Die "Final Fight"-Helden beherrschen individuelle Manöver, die sich in Reichweite, Schnelligkeit und Schaden unterscheiden.

Final Fight

Hersteller	Capcom
Jahr	1989
Systeme	u.a. Arcade, SNES, GBA, PS2

Massig Spezialmanöver, Waffen und zerstörbares Inventar bringen jede Menge Action in die Hinterhofkeilerei: Das Automatenspiel sprengt den Umfang damaliger SNES-Module, daher erscheinen zwei Umsetzungen – einmal wird Bürgermeister Hagger von Cody begleitet, später kommt eine Variante mit Kollege Guy. Zwei exzellente Nachfolger bereichern das Kampfsystem mit detaillierterer Umgebung und Special Moves, für die man komplexe Tastenkombinationen lernen muss.



▲ Let the City burn: Der Vierspieler-Modus macht "Vendetta" zu einem Meilenstein – aber leider nur in der Spielhalle.

Vendetta

Hersteller	Konami
Jahr	1991
Systeme	Arcade

Bis zu vier Spieler sorgen in dieser Spielhallenprügelei für ein turbulentes Durcheinander. Besonders spaßig ist der Einsatz des zerstörbaren Inventars: Ihr könnt Regale über dem Feind zusammenbrechen lassen und ihn durch Tische und Dosentürme schleudern – hier gehen ganze Einrichtungen zu Bruch! Aber auch die Rockergangs sind clever und überraschen mit außergewöhnlichen Waffen wie Kreissäge und Peitsche: Damit können sie schlagen und Euch fesseln!



▲ Schlagt und tretet den Laster, bis er zusammenbricht: In den Obermotzkämpfen legt Ihr Euch nicht nur mit Muskelbergen an!

Burning Fight

Hersteller	SNK Geo
Jahr	1991
Systeme	Neo Geo

Der Prügelscroller von SNK will "Final Fight" mit verzweigter Welt übertrumpfen: Es gibt Tore im Hintergrund, die in Bonusräume und Abrissrunden führen. Dabei verarbeitet Ihr schon mal eine ganze Kneipeneinrichtung mitsamt Kronleuchter und Piano zu Kleinholz. Bei den Obermotzkämpfen ist vor allem gutes Ausweichen wichtig, denn die Feinde nehmen Euch auch mit Wurfgeschossen aufs Korn: Lasst Euch nicht von ihren Molotow-Cocktails flambieren.



▲ Auf den ersten Blick ist "Streets of Rage" weniger spektakulär: Damit die Bude qualmt, müsst Ihr die vielen Spezialmanöver lernen.

Streets of Rage

Hersteller	Sega
Jahr	1992
Systeme	u.a. Mega Drive, Game Gear, PS2

Weil Capcoms "Final Fight"-Umsetzungen nur für SNES erscheinen, bringt Sega ab 1992 seine "Streets of Rage"-Serie für die hauseigenen Konsolen: Die Ex-Cops Axel, Adam und Blaze nehmen das Gesetz in die eigenen Hände. Die Figuren sind etwas mickriger als bei der Konkurrenz, aber mit den mächtigen Team-Moves und allerlei Superattacken wie der Bildschirm-säubernden Bazooka kann sich die Serie vor allem spielerisch neben dem Capcom-König behaupten.



Titel: Berzerk – **Hersteller:** Stern – **Jahr:** 1980-1983 – **System:** Automat, Atari VCS 2600, Atari 5200, Vectrex

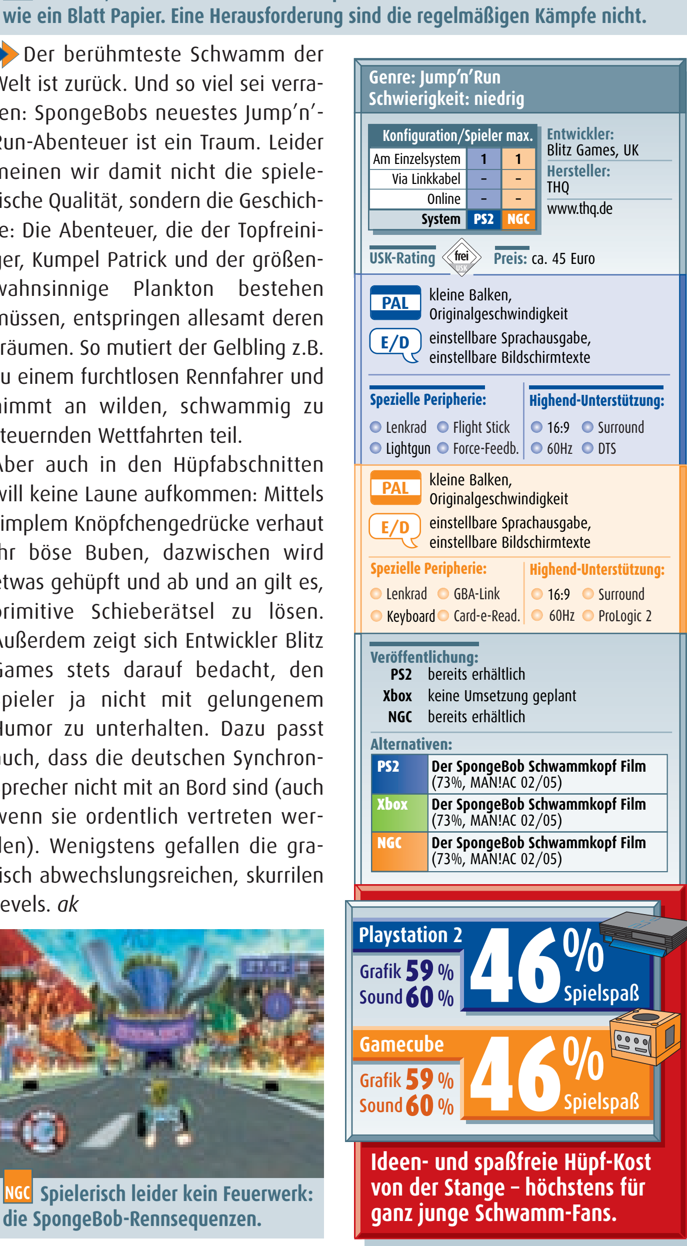
Das kommt davon, wenn sich Marketingleute zu sehr mit flippigen Ideen beschäftigen und das eigentliche Produkt darüber vernachlässigen: Der klassische Shooter "Berzerk" wird zwar mit einem (damals) modischen fiktiven Spielervölkchen in Szene gesetzt, aber dafür prompt falsch geschrieben...



SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe



PS2 Patrick, der Seesternmann: Einmal pusten und schon fällt der Bösewicht um wie ein Blatt Papier. Eine Herausforderung sind die regelmäßigen Kämpfe nicht.



Der berühmteste Schwamm der Welt ist zurück. Und so viel sei verraten: SpongeBobs neuestes Jump'n'-Run-Abenteuer ist ein Traum. Leider meinen wir damit nicht die spielerische Qualität, sondern die Geschichte: Die Abenteuer, die der Topfreiniger, Kumpel Patrick und der größenwahnsinnige Plankton bestehen müssen, entspringen allesamt deren Träumen. So mutiert der Gelbling z.B. zu einem furchtlosen Rennfahrer und nimmt an wilden, schwammig zu steuernden Wettfahrten teil.

Aber auch in den Hüpfabschnitten will keine Laune aufkommen: Mittels simplem Knöpfchengedrücke verhaut Ihr böse Buben, dazwischen wird etwas gehüpft und ab und an gilt es, primitive Schieberätsel zu lösen. Außerdem zeigt sich Entwickler Blitz Games stets darauf bedacht, den Spieler ja nicht mit gelungenem Humor zu unterhalten. Dazu passt auch, dass die deutschen Synchron-Sprecher nicht mit an Bord sind (auch wenn sie ordentlich vertreten werden). Wenigstens gefallen die grafisch abwechslungsreichen, skurrilen Levels. *ak*



NGC Spielerisch leider kein Feuerwerk: die SpongeBob-Rennsequenzen.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Blitz Games, UK
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating frei **Preis:** ca. 45 Euro

PS2:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Der SpongeBob Schwammkopf Film (73%, MAN!AC 02/05)
Xbox	Der SpongeBob Schwammkopf Film (73%, MAN!AC 02/05)
NGC	Der SpongeBob Schwammkopf Film (73%, MAN!AC 02/05)

Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 60 %
46 % Spielspaß

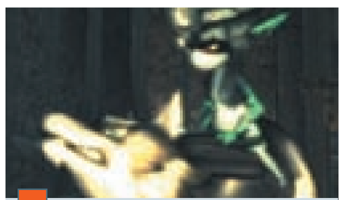
Gamecube
Grafik 59 %
Sound 60 %
46 % Spielspaß

Ideen- und spaßfreie Hüpf-Kost von der Stange – höchstens für ganz junge Schwamm-Fans.





The Legend of Zelda: Twilight Princess



Wii Freche Weggefährtin: Schattendame Midna hilft unserem Helden – aber nicht aus reiner Nächstenliebe...

Seit Links ehemals exklusives Gamecube-Abenteuer zum Starttitel für den Systemnachfolger Wii befördert wurde, zeigten sich weite Teile der Fan-Gemeinde skeptisch. Ob sich die von Haus aus extrem komplexe Kerkerexpedition sinnvoll auf das neuartige Steuerkonzept übertragen lassen würde? Solcherlei Sorgen plagten Produzent Eiji Aonuma und sein Team offenbar nicht. Im Gegenteil: Bereits auf der E3 kündigte der Projektleiter vollmundig an, dass Links Wii-Debüt das bislang schönste, umfangreichste, ja schlichtweg beste "Zelda" überhaupt werden solle – ein nicht gerade bescheidenes Ziel!

Nun haben Bangen und Warten ein Ende. Zeitgleich mit der neuen Nintendo-Konsole wandert auch "Twilight Princess" in die Verkaufsregale. Wir haben die potenzielle Spielspaßrakete gründlich unter die unbestechliche MAN!AC-Testlupe genommen. Und so viel sei bereits an dieser Stelle verraten: Zusammen mit "Super Mario 64" auf dem N64 stellt "The Legend of Zelda: Twilight Princess" das beste Stück Software dar, das jemals den Start eines Videospielsystems flankiert hat.



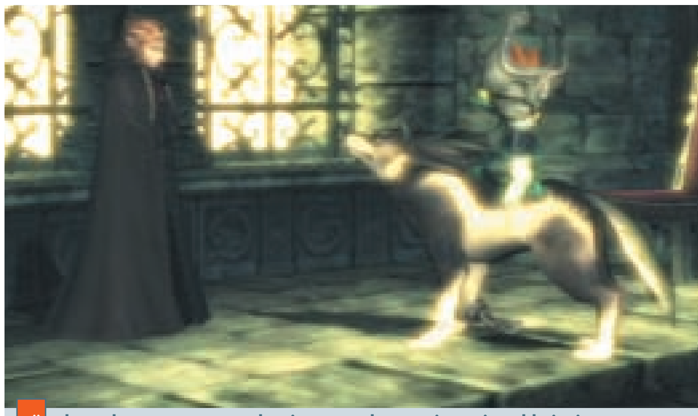
Wii Optimal gelöst: Schwertkampf per Wii-Fernbedienung erfordert weder besonderes Fechttalent noch Ausdauer oder Kraft. Dank der äußerst gut durchdachten Steuerung fallen die Keilereien extrem anstrengungsarm und intuitiv aus – klasse!

Licht und Schatten

Die Hintergrundgeschichte reiht sich auf den ersten Blick nahtlos in das serientypische 'Elfen-Held rettet die Welt'-Schema ein. Eines unschönen Tages wird das Königreich Hyrule von einem skrupellosen Magierschurken samt seiner Schattenwesenbagage überrannt. Kurzerhand entmachten die schamlosen Schwarzlinge die Adelsherrschaft und nehmen die Leben spendenen Lichtgeister in Zwangsgewahrsam. Als unangenehme Folge überziehen fortan Dunkelheit und Monsterterror die Ländereien Hyrules. Wie könnte es anders sein, obliegt Nachwuchsheroe Link die anstrengende Aufgabe der Wel-



Wii Eines von 1.000: Kurzweilige Minispiele wie diese witzige Wrestling-Einlage lockern in schöner Regelmäßigkeit den Abenteueralltag auf.



Wii Alte Bekannte, neuer Look: Die entmachtete Prinzessin Zelda ist im Schattenreich gefangen und bittet Link wieder einmal um Hilfe.



Wii So weit die Füße tragen: Die eindrucksvollen Weiten von Hyrule sind größer als je zuvor – wohl dem, der per Pfeifsignal ein flinkes Pferd herbeirufen kann.

tenrettung. Doch diesmal hat die Sache einen gewaltigen Haken: Wann immer das tapfere Mandelauge mit der unheilig wabernden Finsternis in Berührung kommt, verwandelt er sich in einen wilden Wolf.

Wenngleich der Handlungsrahmen zunächst wenig Überraschendes verheißt, zeigt sich bereits hier der erste klare Fortschritt. Denn was das Geschichtenerzählen anbelangt, haben die japanischen Entwickler gegenüber den Vorgängerepisoden mächtig zugelegt. Nicht nur, dass das Epos im weiteren Verlauf mit allerlei Wendungen und Story-Twists überrascht. Zahlreiche Zwischensequenzen, gespickt mit filmreifen Schnittfolgen und packender Dramaturgie lassen Euch tiefer in das Abenteuer eintauchen als je zuvor. Auch in Sachen Animationen ist den Machern ein deutlicher Schritt nach vorne gelungen. Sämtliche wichtigen Figuren begeistern mit fantastischer Gestik und Mimik – und das nicht nur in den Cutscenes. Auf Sprachausgabe müssen wir zwar wie gehabt verzichten. Dafür besticht die gewohnt hochwertige Übersetzung mit allerlei Wortwitz. Laut Nintendo ist die Sprache der Untertitel in der Verkaufsfassung einstellbar. In unserer Testversion war dies allerdings noch nicht möglich.

Kerker-Klassiker

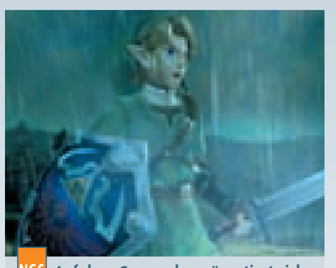
Der grundlegende Spielablauf setzt auf die mehrfach bewährte Mixtur aus freiheitlicher Oberweltexpedition und knobelintensiven Kerkerstippvisiten. Hoch zu Ross, per pedes bzw. Pfote erkundet Ihr die komplexen Weiten Hyrules, besucht Städte und Dörfer, helft Bewohnern und fahndet nach gut verborgenen Herzteilen und anderen Schätzen. "Zelda"-Fans

Matthias Schmid

Meilenweit von jedem anderen Action-Adventure entfernt! Ihr habt mit dem Prinzen eine arabische Nacht verbracht und mit Snake Schlangen gemampft – vergesst es! Links jüngstes Abenteuer setzt in puncto Leveldesign und Kerkerbau neue Maßstäbe. Habt Ihr einem Zwischenboss ein Item abgerungen, könnt Ihr sicher sein, dass es dafür tausend Einsatzmöglichkeiten gibt, die Euch völlig neue Wege eröffnen. Beispiel gefällig? Der Wind-Bumerang – kaum habt Ihr das stürmische Wurfholz in Händen, aktiviert Link Ventilator-Schalter, wirbelt Spinnen auf den Rücken, fördert eingebuddelte Gegner zu Tage, dreht Brücken in die richtige Richtung oder holt entfernte Bomben heran. In Wolf-Form durch die Schattenwelt zu wandeln, versprüht zudem glatt einen Hauch von "Okami". Sogar im Vergleich mit Allzeitliebling "Ocarina of Time" – das ich parallel zocke – gewinnt das neue "Zelda": Dank gänzlich ermüdungsfreier Wii-Kontrollen, verbesserter Zielanvisierung, echtem Bogen- und Schleuder-Feeling (wie bei einer Lightgun) und gigantischem Umfang fesselt "Twilight Princess" für Monate. Einzige Kritik: Der faule Elf klettert zu lahm.

▪ ▪ ▪ Quo vadis Gamecube? ▪ ▪ ▪

Ein Spiel, zwei Versionen – wo liegen die Unterschiede?



NGC Auf dem Gamecube präsentiert sich Link wie gehabt als Linkshänder.

Gut eine Woche nach der Wii-Fassung trudelt am 15. Dezember auch die Würfel-Version von "Twilight Princess" beim Händler Eures Vertrauens ein. Laut Nintendo werden Gamecube-Besitzer dabei auf 16:9-Bildformat und 480p-Auflösung verzichten müssen. Des Weiteren ist das komplette Abenteuer achsensymmetrisch vertikal gespiegelt. Der Grund: Eigentlich ist Link Linkshänder, er schwingt das Schwert also mit dem linken Arm. Da Wii-Zocker jedoch standardmäßig die Fernbedienung (Waffenarm) rechts und den Nunchuk-Controller (Schildarm) links führen, wurden Links Bewegungen kurzerhand angepasst. Ergo steuern Gamecube-Zocker ihren Helden in klassischer Manier als Linkshänder durch die Pampa. Weitere Unterschiede optischer oder inhaltlicher Natur soll es nicht geben. Bestätigen können wir dies noch nicht. Nintendo konzentrierte sich bis Heftschluss nämlich komplett auf die Wii-Fassung und rückte weder weitere Infos noch neue Screenshots geschweige denn eine Gamecube-Testversion heraus. Entsprechend können wir den Würfel-Einsatz erst in der nächsten Ausgabe in Augenschein nehmen. So Big Ns Ankündigungen stimmen, sei das Edel-Epos aber bereits an dieser Stelle vorbehaltlos jedem Würfel-Fan empfohlen. Der wichtigste Unterschied – die konventionelle Pad-Steuerung – sollte den Spielspaß nämlich nicht trüben.



Wii Schlagabtausch: Originelle Zwischen- und Endgegner gehören seit jeher zu den Höhepunkten der Serie – "Twilight Princess" macht da keine Ausnahme.


Wii Dramatisch: Nicht nur die Schattenthematik, auch die oftmals düsteren Zwischensequenzen lassen "Twilight Princess" erwachsener wirken als die Vorläufer.


Wii Kammerjäger: Um die Schatten aus den einzelnen Regionen Hyrules zu vertreiben, muss unser Held in Wolfsgestalt die insektoiden Lichtdiebe fangen.

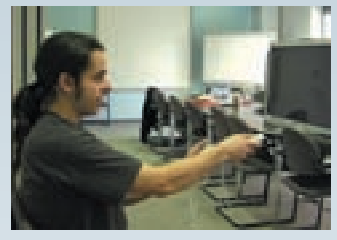
dürfen sich dabei selbstredend auf ein Wiedersehen mit den verschiedenen Völkern des Kontinents freuen. Bei den felsähnlichen Goronen stehen etwa spaßige Ringkämpfe auf dem Programm, während die stolzen Zoras Link feuchtfröhlichen Schwimmunterricht erteilen.
Das Herzstück eines jeden "Zelda" bleiben jedoch auch im neuesten Teil die Dungeonbesuche. Insgesamt neun Labyrinthe verlangen Euren Hirnwindungen mit verwinkelter, oftmals mehrstöckiger Architektur und zahllosen Kopfnüssen das Letzte ab. Obligatorisch beim Rätsellösen: serientypisch allerlei Items. Zwar sind Experten die meisten Ausrüstungsgegenstände wie Flitzbogen, Bumerang, Lampe oder Sprengbomben bereits bekannt. Allerdings wurde das Einsatzspektrum der meisten Helferlein erweitert, was zu völlig neuen Puzzles samt Lösungsmöglichkeiten führt. So setzt Link den altbewährten Enterhaken nicht nur ein, um sich an speziellen Ankerpunkten kreuz und quer durch die Gegend zu schießen. Einmal fixiert, dürft Ihr Euch mit der Eisenkette auch vertikal abseilen bzw. hochziehen. Beim magischen Bumerang wiederum lassen sich mehrere Ziele markieren. Anschließend rauscht der Flugstecken exakt die Route ab, die Ihr gewählt habt. Extrem praktisch: Viele Items lassen sich parallel gebrauchen, was stressiges Wechseln auf ein Minimum reduziert. Erkundet Link etwa mit der Laterne in der Hand eine düstere Höhle, heftet er sich die (weiterhin aktive) Lichtquelle automatisch an den Gürtel, sobald Ihr das Schwert zückt.
Was die Dungeons anbelangt, bleibt festzuhalten: Wem die Labyrinthe von "Wind Waker" zu lasch waren, darf aufatmen. Nach gemütlichem Einstieg steigert sich der Anspruch in Sachen Orientierungssinn, Kombinationsgabe und Kreativität beim Rätselknacken beträchtlich.

Der mit dem Wolf tanzt

Zu den großen Neuerungen von "Twilight Princess" gehören Links Streifzüge in Wolfsgestalt. Als Vierbeiner ist das Spitzohr dank scharfkantiger Maul- und Klauenbewaffnung zwar ähnlich wehrhaft wie in Menschenform. Dafür lassen sich Schwert, Bumerang & Co. mit Pfoten denkbar schlecht gebrauchen. Entsprechend vertraut Ihr vollends den tierischen Fähigkeiten des Protagonisten. Auf Knopfdruck schaltet Meister Isegrim seinen Witterungssinn ein – nun sind etwa die Fährten gesuchter Personen oder verborgene Bodenschätze sichtbar. Einmal kurz gebuddelt und schon entspringen Energieherzen oder Rubine dem Erdreich.
Mit Wichtelweib Midna steht unserem Wolfsjungen zudem ein unerlässlicher Sidekick im Kampf gegen das Böse zur Seite. Das ebenso mysteriöse wie vorlaute Schattenwesen

Knüller oder Killer?

Die Wii-Steuerung im Praxistest



Das Wichtigste vorweg: Nach ausgiebigem Testmarathon können wir Entwarnung geben. Links Wii-Debüt spielt sich mit Fernbedienung und Nunchuk mindestens so gut, entspannt und intuitiv wie etwa "Wind Waker" per klassischer Joypad-Steuerung – wenn nicht sogar besser.
Selbst nach über zwölf Stunden Dauerexpedition durch Hyrule (nur unterbrochen durch ein knappes Mittagessen) war von müden Armen oder schmerzenden Handgelenken nichts zu spüren. Das liegt einerseits daran, dass sich der Neigungswinkel der Fernbedienung im Spiel einstellen lässt und so etwa Flitzbogen, Steinschleuder und andere Hilfsitems mit Zielfunktion bequem aus der Hüfte abgefeuert werden können. Zudem ist es egal, ob Ihr Schwerthiebe mit großen Ausholbewegungen oder minimalen Impulsen ausführt – die Sensoren erkennen problemlos beides.
Tastenbelegung und Steuerung als solche sind über jeden Zweifel erhaben. Das zeigt sich etwa beim Kämpfen: Link hat zwar mehr Angriffsvarianten als je zuvor in petto. Sämtliche Attacken werden jedoch in eigenen Kombinationen aus Ausholbewegung und dem Drücken einer Taste ausgeführt. Wedelt Ihr einfach mit der Fernbedienung herum, vollführt Euer Heroe einen horizontalen Hieb. In Verbindung mit der Z-Taste wird ein vertikaler Schwinger daraus. Entsprechend grob dürfen Eure Bewegungen ausfallen. Auch sonst gibt sich die Steuerung extrem flexibel und benutzerfreundlich. Wollt Ihr in Ego-Perpektive die Umgebung beobachten, dürft Ihr dies wahlweise per Fernbedienung oder Analogstick tun. Auch beim Zielen ist manuelles Anvisieren zwar möglich, faule Zocker frohlocken aber angesichts der Lock-On-Funktion, die zumindest nahe Ziele automatisch aufspürt.
Unser Fazit: Mit "Twilight Princess" hat Nintendo schon jetzt bewiesen, dass die Sensor-Steuerung des Wii auch mit klassischen und komplexen Konzepten problemlos zurecht kommen kann. Hoffen wir, dass viele andere Entwickler dem leuchtenden Vorbild folgen.

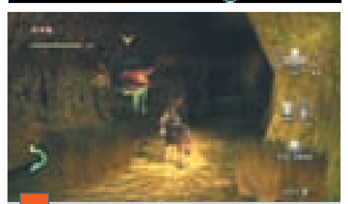
Colin Gäbel

Versprechen gehalten, "Twilight Princess" stößt "Ocarina of Time" vom Thron. Selten hat mich ein Videospiel so begeistert wie Links Wii-Premiere. Egal ob Umfang, Abwechslung, Spielbarkeit oder Optik – das neueste "Zelda" setzt in allen Disziplinen einen drauf und weist die gesamte Genre-Konkurrenz gnadenlos in die Schranken. Dabei hält sich das Meisterwerk zwar einerseits eng an das traditionsreiche Serienkonzept, bietet auf der anderen Seite im Detail aber derart viele frische Ideen und Verbesserungen, dass selbst bei abgebrühten "Zelda"-Experten schiere Begeisterung ausbricht. Was die Wii-Steuerung anbelangt, solltet Ihr allerdings kein ungeahnt neues Spielerlebnis erwarten. Was aber keineswegs negativ gemeint ist – im Gegenteil. Die Lernkurve ist optimal, Stufe um Stufe werdet Ihr in das neuartige Kontrollschema eingewiesen. Dabei verkommt die Bewegungserkennung nie zum schlauchenden oder planlosen Herumgefuchtel. Dank überarbeiteter Kameraführung und bestens durchdachter Tastenbelegung dirigiert Ihr Link nach kurzer Eingewöhnung sogar stressfreier durch Hyrule als jemals zuvor. Für mich das beste Spiel seit Jahren!


Wii Größer, schöner, realistischer: Die Hauptstadt von Hyrule ist architektonisch komplexer und von mehr Einwohnern bevölkert als in den Vorgängern.







Wii Aller Anfang ist schwer: Bevor Link zum großen Helden aufsteigt, muss er sich als Bauernjunge bewähren.

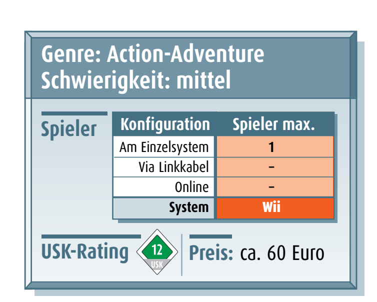


Wii Verkehrte Welt: Die bereits aus den Vorgängern bekannten Eisenstiefel taugen nicht mehr nur zum Spaziergang am Meeresgrund. Elektromagnetische Wände und sogar Decken bieten schwindelfreien Abenteurern nun ebenfalls sicheren Halt.

lotst Euch unter anderem zum nächsten Missionsziel, analysiert die Schwachstellen von Bossgegnern oder markiert Sprungpassagen, die mit bloßem Auge nicht zu erkennen sind – ein echter Helfer in der Not.

Wundertüte XXL

Wie es sich für ein zünftiges "Zelda" gehört, stellen Kerkerknobeleien und Überlanderkundungen nur die Eckpfeiler eines Abenteuers von gigantischen Ausmaßen dar. Zahlreiche - Minispiele wie Angeln, Insektensuche oder Ziegentreibjagd sowie zig Sidequests machen das Abenteuer auch abseits des Hauptlösungsweges zu einem faszinierenden Unterfangen. So müssen eilige Zocker mindestens 45 Stunden einplanen, während umtriebige Forschernaturen locker 70 höchst unterhaltsame Stunden in den Weiten Hyrules verbringen werden. Praktischerweise dürft Ihr den Spielstand jederzeit sichern. Speichert Ihr innerhalb eines Dungeons, werdet Ihr nach Neustart jedoch wieder an den Höhleneingang zurückversetzt, was bei einem mehrstündigen Besuch schon mal etwas nervig sein kann. Keinerlei Grund zur Klage bietet hingegen die audiovisuelle Verpackung. Derart vielseitig ist bislang kein anderes Videospiel ausgefallen. Steppen mit herrlicher Weitsicht und verwinkelte Grotten, schweißtreibende Lavahöhlen, in denen die heiße Luft vor Augen wabert, und trübe Unterwasser-Tempel, sattgrüne Wälder im strahlenden Sonnenschein und verregnete Wüstenstädte bei finsterer Nacht, düsteres Schatten- und farbenfrohes Licht-Hyrule – "Twilight Princess" steckt voller grafischer Gegensätze und ist gespickt mit raffinierten Effekten. Musikalisch erwartet Euch ein herrlich unaufdringlicher Mix bekannter wie beliebter Standardthemen und brandneuer Kompositionen. So schön kann Zocken sein! *cg*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	Wii

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



E/D einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
Wii Dezember
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Dezember

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ gigantische Spielwelt
+ fantastische Steuerung
+ traumhafte Präsentation
+ geniales Kerkerdesign
+ riesiger Umfang

Contra
- nichts Nennenswertes

Alternativen:
PS2 **Legacy of Kain: Defiance** (86%, MAN!AC 03/04)
Xbox **Fable: The Lost Chapters** (90%, MAN!AC 01/06)
NGC **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (94%, MAN!AC 06/03)

Zelda: Twilight Princess

Wii
Grafik 85 %
Sound 86 %
96 % Spielspaß

Mission geglückt: Das bislang beste "Zelda" gehört in jede Spielebibliothek – ein Meisterwerk.



Wii Komfortabel: Bei Fernwaffen wie Schleuder oder Bogen habt Ihr die Wahl. Entweder peilt Ihr manuell via Fadenkreuz an oder nutzt die automatische Zielfunktion – zumindest dann, wenn das Ziel nicht in allzu weiter Ferne auf einen Treffer wartet.





VIDEO AUF DVD!

Gears of War



360 Seltene Gelegenheit: Klemmt Euch hinter eines der stationären Geschütze und schießt die anrückenden Schergen im wahrsten Wortsinne zu Klump(en).



360 Spielgrafik: Rennt Ihr geduckt über das Schlachtfeld, verfolgt die Kamera den Protagonisten in cineastischer Art und Weise.

Auf der Xbox 360 bricht für die Menschheit die Hölle los: Die Locust – schreckliche, echsenähnliche Kreaturen – graben sich aus der Erde aus und richten unter der Bevölkerung ein Blutbad an. Milliarden Tote, Mord, Verwüstung, Chaos – inmitten dieses apokalyptischen Szenarios wählt die Regierung den letzten Ausweg: Orbitale Partikelstrahler entfachen einen vernichtenden Feuersturm, der nicht nur die Angreifer zu Staub verwandelt, sondern auch die Zivilisation der Menschheit auslöscht, Paläste werden zu Ruinen, Städte zu Massengräbern. Die wenigen Überlebenden flüchten sich auf ein Hochplateau, das aufgrund seines Granitgesteins als uneinnehmbar gilt. Die Locust strafen jedoch erneut die Kurzsicht der menschlichen Rasse, kommen zurück und stürmen diesen letzten Zufluchtsort. Inmitten der Tumulte fällt das Hochsicherheitsgefängnis der Zerstörungswut der Angreifer zum Opfer und der verknackte Befehlsverweigerer Marcus Fenix avanciert zum letzten Hoffnungsschimmer der Menschheit. Zusammen mit seinen Ex-Armeekollegen will er in die unterirdischen Höhlensysteme der Bestien vordringen und die Bedrohung ein für allemal ausradieren.

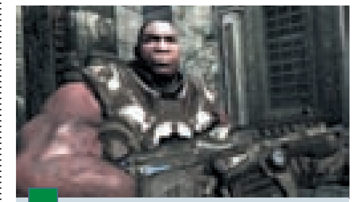
Kein Ego-Shooter

Im Gegensatz zum bisherigen Arbeitsgebiet des Entwicklers Epic ("Unreal"-Serie) seht Ihr von Eurem virtuellen Alter Ego mehr als nur den Waffenarm. In "Gears of War" verfolgt Ihr Marcus aus der Third-Person-Sicht, drückt Ihr auf die linke Triggertaste, wechselt die Kamera zur Second-Person-Sicht, die "Resident Evil 4 (dt.)" populär gemacht hat: Trotz besserer Übersicht genießt Ihr die volle Intensität eines Ego-Shooters.

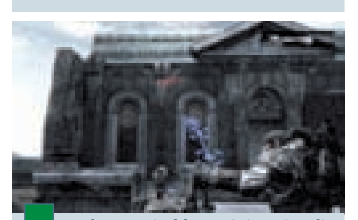
Was "Gears of War" – das ursprünglich als "Unreal Warfare" in den Konzeptskizzen von Epic auftauchte – aber von allen anderen Shootern unterscheidet, ist die intuitive Nutzung der Umgebung als Deckung. Mehr als in jedem anderen Spiel bisher ist das Motto 'Mittendrin statt nur dabei' Programm. Der A-Knopf ist die Eintrittskarte in diese nie gekannte Welt der Interaktion. Betätigt Ihr den grünen Button einmal, geht Marcus hinter allerlei Objekten in Deckung – diese reichen von Marmorsäule über



360 Da rutscht das Herz in die Hose: In den Tiefen der Locust-Höhlen wartet ein gigantisches Krabbenvieh. Weicht seinen Stech- und Schlagangriffen aus und achtet auf Eure Lebensenergie. Färbt sich das Symbol in der Bildmitte blutrot, geht's dem Ende zu.



360 Frisch aus der Muckibude: Die Soldaten sind extrem detailliert.



360 Deckung! Die blaue Linie zeigt die Flugkurve Eurer Frag-Granate an.



NEXTGEN-FAKTOR

Großartig, bombastisch, genial: "Gears of War" ist das optisch beste Spiel aller Zeiten – ein audiovisueller Hochgenuss auf HDTV-Glotzen.

TV VS HDTV

Etwas Glanz verfliegt, toll sieht es aber immer noch aus. Balken gibt's keine, dafür nur den 60Hz-Modus.



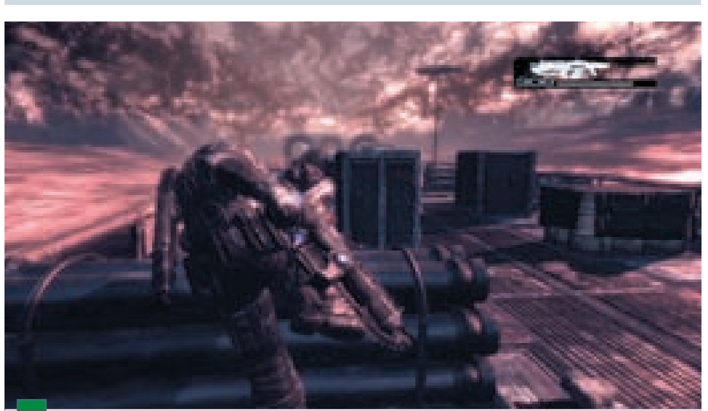
360 Im Team gegen die Bedrohung: Unrealistischerweise können Eure Kollegen in der Schlacht verwundet werden (helft ihnen via X-Taste), nicht aber sterben.



360 In den überwucherten Gärten der ehemaligen Universität wartet ein Berserker – er mag zwar blind sein, kann jedoch bestens hören und riechen.

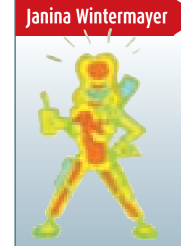
eine Brückenbrüstung bis hin zu Wohnzimmercouch oder Autowrack. Ist das Deckungsobjekt der Begierde etwas weiter entfernt, rutscht Ihr mit einer geschmeidigen Bewegung automatisch in Sicherheit. Ist kein Ort zum Anlehnen in greifbarer Nähe, hechtet Marcus nach vorne oder zur Seite – ein längerer Druck auf die A-Taste schließlich führt zu einem geduckten Rennen, bei dem Euch die Kamera in spektakulärer Art und Weise einfängt; hier müsst Ihr allerdings die Knarren im Halfter lassen.

Erst einmal in Deckung, hört das Spiel noch lange nicht auf. Gebt Ihr mit dem Stick eine Richtung vor und betätigt erneut den A-Knopf, taucht Ihr geschickt von einem Mauervorsprung zum nächsten oder flankt elegant über das Hindernis hinweg (siehe Bild rechts). Warum wir Euch das so ausführlich erklären? Ganz einfach: Ohne Deckung kommt Ihr bei "Gears of War" keine zehn Schritte weit. Und das nicht, weil sich Marcus & Co. schlecht steuern, sondern weil die Locust nicht nur in Herden auftreten, sondern auch noch äußerst zäh und muskulös oder aber blitzschnell sind. Wer jedoch eine Betonwand zwischen sich und dem Ungeziefer weiß, lebt länger. Taucht mit dem L-Trigger auf und ballert die Schurken via R-Pendant in Stücke – Strategen heben ganze Nester via Granatenwurf aus.



360 Ab über die Deckung: Drückt Ihr auf dem Stick nach oben und gleichzeitig den kontextsensitiven A-Knopf, flankt Held Marcus geschmeidig über die Barriere.

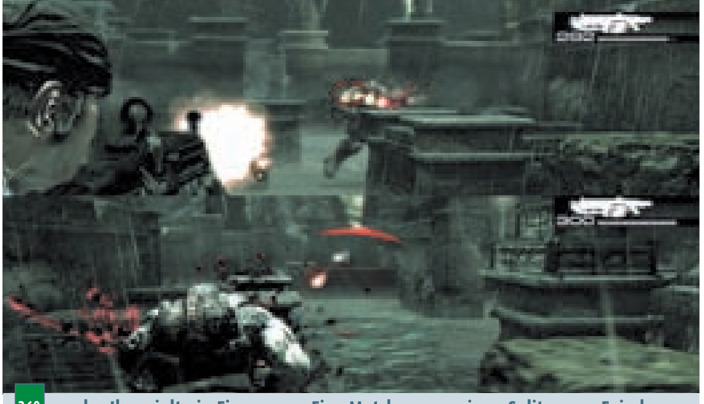
Janina Wintermayer



Dieses Spiel ist der Hammer – und das in jeder Beziehung. Optisch brennt "Gears of War" ein Effektfeuerwerk ab, wie Ihr es noch nie gesehen habt: Superbe Animationen buhlen mit fantastischen Texturen um Eure Aufmerksamkeit. Leider bekommen nur die besten Zocker die ganze Pracht zu sehen, denn der Schwierigkeitsgrad hat es in sich. Seid Ihr anfangs noch nicht mit der Steuerung vertraut, sterbt Ihr tausend Tode. Die Digi-Kollegen sind dabei keine große Hilfe, besitzen sie doch mehr Muckis als Hirn. Ganz im Gegensatz zu den Gegnern, die mit intelligenten Kampfmanövern verblüffen. Für den Action-Fan ist "Gears of War" das Spiel schlechthin – im knackigen Story-Modus gleichermaßen wie in der flüssigen und spaßigen Versus-Variante.



360 Endlich Locust sein: Auf den bisweilen weitläufigen und verwinkelten Multiplayer-Maps dürft Ihr mit drei Monsterkollegen auf Menschenjagd gehen...



360 ...oder Ihr spielt ein Eins-gegen-Eins-Match gegen einen Splitscreen-Feind. Verwundeten Gegnern dürft Ihr geschmackloserweise den Schädel zerstampfen.



360 Klein, aggressiv und wahnsinnig schnell: Wenn Euch die wendigeren Locust-Monster zu nahe kommen, ist guter Rat teuer. Befragt am besten Eure Begleiter 'Shotgun' oder 'Kettensäge' nach einem Lösungsverschlag.

Kommt Euch ein Exemplar zu nahe, haut Ihr mittels B-Button mit dem Kolben zu oder zerlegt Euer Opfer fachgerecht mit dem Kettensägen-Gewehraufsatz. Vier Waffen kann Marcus gleichzeitig tragen, diese liegen gut erreichbar auf dem Steuerkreuz. Wer beim Nachlade-Minispiel gute Reaktionen beweist, freut sich über kurze Reload-Zeiten und (für kurze Zeit) doppelte Feuerpower.
Die Schlachten gegen die Locust entführen Euch und Euer Team (dem Ihr rudimentäre Befehle erteilen könnt) in allerlei atmosphärisch dichte Szenarien: Kämpft in Fabriken, zerbombten Städten, auf einem Zug, unter der Erde oder einem mondänen Herrenhaus. Neben sporadischen 'Öffne-den Benzinhahn'-Einlagen und einer Spritztour mit dem Militärbuggy beleben wenige, aber kernige Bosskämpfe den Alltag. In einer Nachtmission droht eine zusätzliche Gefahr: Schwärme tödlicher Flugungeheuer stoßen in die Schatten herab und zerfetzen Freund wie Feind – erhellt Euren gefährlichen Pfad durch das Zerschießen von Gasflaschen. Gestorben wird in "Gears of War" nicht bei leerer Lebensleiste – Marcus regeneriert seine Energie ständig. Seid Ihr aber schwer verwundet, kündet ein (immer roter werdender) Totenkopf vom baldigen Bildschirmtod. Das ist jedoch nicht weiter schlimm, dürft Ihr doch dank fair verteilter Checkpoints gleich wieder ran.
Komfortabel der Mehrspieler-Modus: Neben drei Modi 'Menschen vs. Locust' auf abwechslungsreichen Maps (via Splitscreen, System-Link und Xbox Live) lockt die Coop-Variante: Spielt auf geteiltem Schirm zu zweit an einer Konsole oder ladet jederzeit (auch im laufenden Spiel) einen Online-Kumpel zur Coop-Kampagne ein – zig taktische Möglichkeiten werten die Action nochmals auf. *ms*

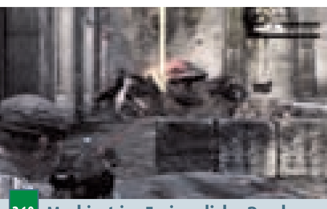
Matthias Schmid

Eine der intensivsten Spiel-Erfahrungen aller Zeiten. "Gears of War" ist so gnadenlos gut, dass ich nicht weiß, wo ich anfangen soll. Doch sicher, bei der Optik: Der Xbox-360-Shooter protzt mit Luxustexturen, verschwenderischen Spielermodellen, innovativer Kameraführung und fantastischer Beleuchtung; und das bei flüssigen 30 Bildern pro Sekunde – das Kaufargument für einen HD-Fernseher. Wenn dann noch die 5.1-Soundanlage das verachtende Grollen der Locust-Monster ins Trommelfell hämmert, bin ich mitten in der Schlacht. In einem Moment ducke ich mich hinter eine Wand, die von einem wuchtigen Raketentreffer erschüttert wird, dann kurz hervorgeschaut und den ersten Angreifer niedergestreckt. Jetzt schnell die Deckung wechseln – verdammt, sehen die Animationen genial aus. Das erstbeste Echsenvieh kriegt die Shotgun-Salve voll ab, Körperteile fliegen. Mittels Hechtrolle hinter die nächste Säule – dank kontextsensitiver A-Taste klappt das wunderbar. Ach, "Gears of War" ist einfach zu schön, um wahr zu sein. Dass die Story-Kampagne nach zehn Stunden vorbei ist, kümmert mich nicht. Jetzt wartet der Online-Coop-Modus...

Limitiert!
Extra-Flut für Fans

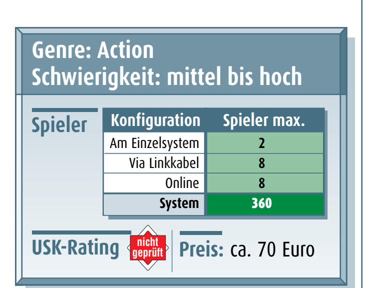


Im deutschen Einzelhandel werdet Ihr "Gears of War" aufgrund der versagten 'ab 18'-USK-Freigabe ohnehin nicht finden. Wer sich Epics Shooter-Perle aber nicht entgehen lassen will, konsultiert den Fachhändler seines Vertrauens oder das Internet. Im europäischen Ausland ist zusätzlich zur normalen Fassung die vollgepackte 'Limited Edition' erhältlich. Neben der edlen Steelbook-Verpackung überzeugen auch die inneren Werte: Freut Euch über das 'Destroyed Beauty'-Artbook, ein ausführliches 'Making of', Gamer-Tag-Icons und eine Trailershow.



360 Markiert im Freien dicke Brocken für den vernichtenden Orbital-Laser.



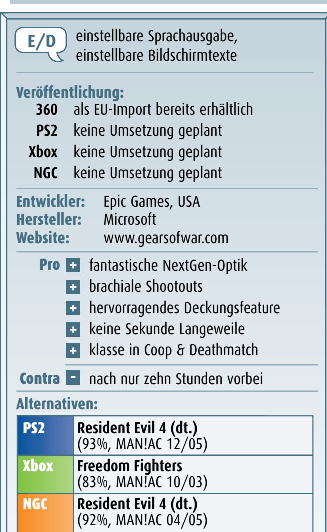


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 70 Euro



E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 als EU-Import bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Epic Games, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.gearsofwar.com

Pro
+ fantastische NextGen-Optik
+ brachiale Shootouts
+ hervorragendes Deckungsfeature
+ keine Sekunde Langeweile
+ klasse in Coop & Deathmatch

Contra
- nach nur zehn Stunden vorbei

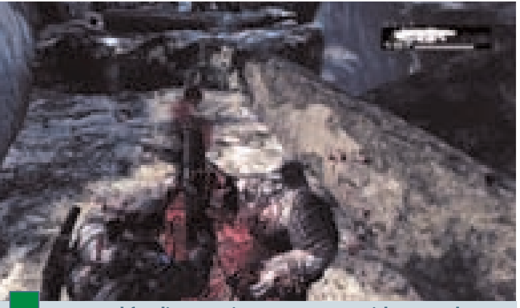
Alternativen:

PS2	**Resident Evil 4 (dt.)** (93%, MAN!AC 12/05)
Xbox	**Freedom Fighters** (83%, MAN!AC 10/03)
NGC	**Resident Evil 4 (dt.)** (92%, MAN!AC 04/05)



Gears of War
Xbox
Grafik 90 %
Sound 88 %
91 % Spielspaß

"Halo 3" kann sich Zeit lassen: technisch wie spielerisch nahezu perfektes Action-Feuerwerk.



360 Der Grund für die verweigerte USK-Kennzeichnung? Plättet Eure Feinde mit der am Gewehr montierten Kettensäge.



360 Im wendigen Buggy cruist Ihr durch die Nacht (kleines Bild), die Flugkreaturen vernichtet Ihr mit dem UV-Strahler.

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör

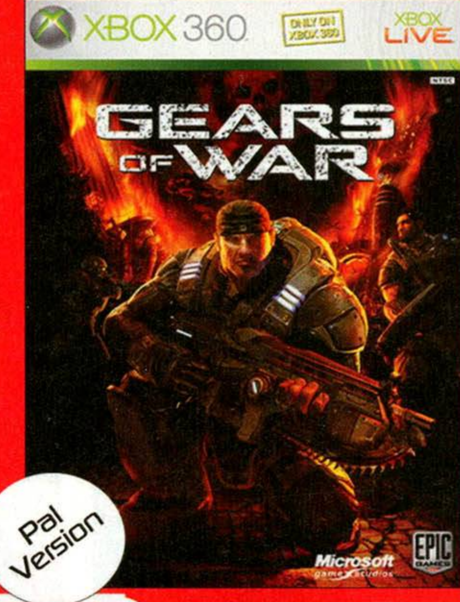
Ladengeschäft:
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel.:030/43776555
info@media-games.net

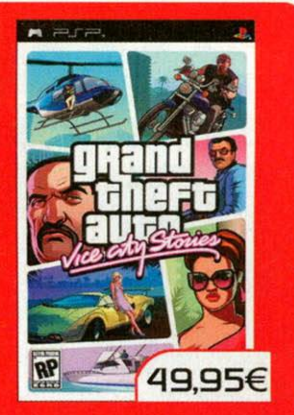
Berlin/Tegel

MEDIA GAMES

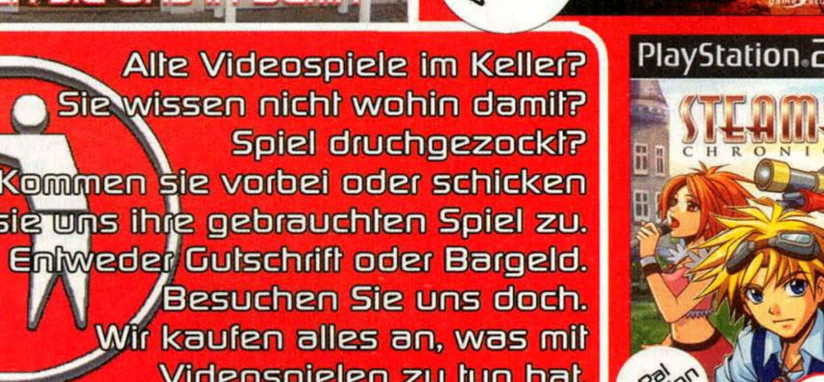
Öffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau



















29,95€ 29,95€

Jetzt das Horror Bundle sichern !
Resident Evil 4 und der ultimative
Kettensägen Controller für die PS2
Einzelpreis der Säge 39,95€

+++Schnelle Lieferung nur per Nachnahme | Alle Neuerscheinungen+++

030/43776555

Guitar Hero 2



PS2 Neuheit, die Erste: Akkorde bestehen nicht mehr nur aus maximal zwei Noten, in einigen Songs müsst Ihr jetzt drei Finger gleichzeitig bemühen.



PS2 Neuheit, die Zweite: Im Coop-Modus übernimmt ein Spieler den Gitarren-Part (links), der andere zupft den Bass (rechts) oder maltrātiert die Rhythmus-Klampfe.

Intro: Schickes Plastik

Mal ehrlich: In jedem von uns steckt ein kleiner Möchtegern-Rockstar. Und was gehört zu einem richtigen Rocker außer vielen willigen Groupies? Richtig, eine schnittige E-Gitarre. Beim Kauf von "Guitar Hero 2" bekommt Ihr leider weder sexy Mädels noch eine amtliche Klampfe aus feinem Mahagoni-Holz – dem Set liegt lediglich eine Mini-Gitarre aus stabilem Kunststoff bei. Aber das tut dem Spaß vor der heimischen Glotze keinen Abbruch. Im Gegenteil: Harmonix' zweiter Musikspiel-Streich übertrifft den exquisiten Vorgänger in fast allen Belangen.

Strophe: So geht's

Für alle, die den ersten "Guitar Hero"-Teil noch nicht kennen: Auf der Plastikgitarre befinden sich fünf bunte Knöpfe, ein Wippschalter sowie ein Vibrato-Hebel. In Eurem lässigen Controller versteckt sich zudem ein Sensor, der das Hochreißen der Klampfe erkennt und zum Aktivieren der Star Power (verdoppelt die Punktzahl und füllt das Rock Meter) dient. Mit diesen 'Werkzeugen' drückt Ihr auf dem Bildschirm erscheinende Symbole möglichst im vorgegebenen Takt nach. Für jede erfolgreich nachgespielte Note (eine Taste) oder Akkord (bis zu drei Tasten gleichzeitig) erntet Ihr Punkte, das Rock Meter bewegt sich gen grünen Bereich und wohlklingende Töne dringen aus den Boxen. Vergeigte Noten dagegen werden mit einem hässlichen 'Plock' und dem kurzen Erbeben des Bildschirms quittiert, außerdem sinkt Euer Ansehen beim Publikum. Wer zu oft daneben haut, erntet Pfiffe und riskiert den Abbruch des Gigs. Die Entwickler achteten natürlich erneut auf die Feinheiten des echten Gitarrenspiels: Die ehemals diffizil auszuführenden Hammer-Ons und Pull-Offs gehen in Teil 2 deutlich leichter von der Hand. Außerdem hielten Power-Chords mit drei statt nur zwei Noten Einzug.

Ulrich Steppberger

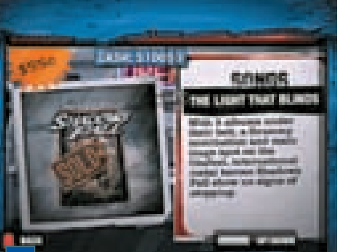
Selbst ausgewiesene Instrumentenmuffel langen hier gerne in die Saiten: "Guitar Hero 2" knüpft nahtlos an die Qualitäten des Vorgängers an, so mitreißend gestaltet sich kein anderes Musikspiel. Zwar häufen sich für meinen Geschmack in der zweiten Hälfte des Karriere-Modus' Songs, die für Nicht-Rocker teils weniger gut verdaulich sind, aber an der Qualität der Titel gibt es nichts zu rütteln. Schade, dass wir bis zur Xbox-360-Fassung mit der Möglichkeit, später frische Liederpacks nachzukaufen, noch etwas warten müssen. Aber auch auf der PS2 erreicht das mitreißende Gitarren-Epos neue Höhen: Für gesellige Schraddler ist der Coop-Modus mit Basseinsatz grandios, das sehr gute Training hilft bei den kniffligen Passagen weiter – denn einfach ist "Guitar Hero 2" nicht.

Brücke: Die Songs

In puncto Songauswahl hat "Guitar Hero 2" gegenüber seinem Vorgänger kräftig zugelegt: Über 60 Titel warten in vier Schwierigkeitsstufen auf virtuelle Flitzefinger. Das abwechslungsreiche Repertoire reicht von Pop über Rock 'n' Roll bis hin zu neuzeitlichen Metal-Spielarten (siehe Kasten rechts). Dabei fällt innerhalb der acht Kategorien der mitunter stark schwankende Schwierigkeitsgrad negativ auf.

Refrain: Spaß mal zwei

Die erste große Neuerung findet sich im Zweispieler-Modus: Durftet Ihr im Vorgänger nur in einer Versus-Variante (beide Gitarreros mussten mal die gleichen, mal verschiedene Parts eines Songs zocken) an die Plastik-Klampfe, lockt in Teil 2 zusätzlich eine weitere Form des musikalischen





PS2 Habt Ihr Euch im Karriere-Modus genügend Geld erspielt, dürft Ihr im Shop u.a. neue Songs (links) oder witzig gemachte Making ofs (rechts) kaufen.



Dem zweiten "Guitar Hero" liegt eine rote Kunststoff-Klampfe bei. Das Zubehör ist tadellos verarbeitet und übersteht auch die Samstagabend-Rockparty ohne Probleme.

Von Rock 'n' Roll bis Speed Metal
Die Songs von "Guitar Hero 2"

Bad Reputation – Thin Lizzy
Beast and the Harlot – Avenged Sevenfold
Can't You Hear Me Knockin' – Rolling Stones
Carry Me Home – Living End
Carry on Wayward Son – Kansas
Cherry Pie – Warrant
Crazy on You – Heart
Free Bird – Lynyrd Skynyrd
Freya – Sword
Girlfriend – Mathew Sweet
Hangar 18 – Megadeth
Heart-Shaped Box – Nirvana
Institutionalized – Suicidal Tendencies
Jessica – Allman Brothers
John the Fisherman – Primus
Killing in the Name – Rage Against the Machine
Laid to Rest – Lamb of God
Last Child – Aerosmith
Madhouse – Anthrax
Message in a Bottle – The Police
Misirlou – Dick Dale
Monkey Wrench – Foo Fighters
Mother – Danzig
Psychobilly Freakout – Reverend Horton Heat
Rock This Town – Stray Cats
Search and Destroy – Iggy Pop and the Stooges
Shout at the Devil – Mötley Crüe
Stop – Jane's Addiction
Strutter – Kiss
Surrender – Cheap Trick
Sweet Child O' Mine – Guns N' Roses
Tattooed Love Boys – Pretenders
Them Bones – Alice in Chains
Tonight (I'm Gonna Rock You Tonight) – Spinal Tap
Tripping on a Hole... – Stone Temple Pilots
War Pigs – Black Sabbath
Who Was in My Room... – Butthole Surfers
Woman – Wolfmother
You Really Got Me – Van Halen
YYZ – Rush

Wettstreits, in der beide Teilnehmer die gleichen Noten aufs Griffbrett hämmern müssen.
Unser Favorit heißt allerdings Coop-Modus: Je nach Lied übernehmen die Spieler Lead- und Rhythmus-Gitarre beziehungsweise Gitarre und Bass. Alle erspielten Punkte gehen auf ein gemeinsames Konto und um die Star Power zu aktivieren, müssen beide die Klampfe gleichzeitig in die Höhe reißen – sieht spektakulär aus und sorgt für mächtig Poser-Stimmung!

Solo: Lehrstunde

Neben einer schnellen Runde und dem aus Teil 1 bekannten Karriere-Modus erwartet Euch unter dem Punkt 'Training' die genialste Neuheit. Endlich dürft Ihr jeden Teil eines Songs bis zur Perfektion üben – und das in vier verschiedenen Tempostufen sowie für jedes der drei Instrumente getrennt. Seid Ihr bei "Guitar Hero" an einem Stakkato-Riff oder einem superschnellen Solo gescheitert, bedeutete dies, immer wieder von vorne anzufangen und darauf zu hoffen, dass die Noten irgendwann sitzen. Diese Frustfalle existiert nicht mehr, trainiert einfach mit steigendem Tempo die kritischen Stellen und schaut Euch die zu drückenden Tastenabfolgen in aller Ruhe an. Ein weiterer Schritt in Richtung Realismus und Spielspaß, schließlich üben echte Gitarristen schwierige Passagen auch peu à peu.

Outro: Zugabe

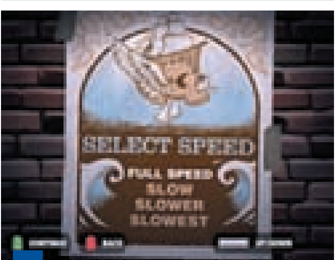
Wer fleißig Punkte erzockt, darf allerlei Boni kaufen: Im Shop warten u.a. neue Gitarren, Charaktere und Making-of-Videos auf Euch. Anfang nächsten Jahres erscheint übrigens eine Umsetzung für die Xbox 360 mit zusätzlich downloadbaren Songs. *os*



PS2 Via Star Power erhöht sich Euer Punktekonto in Windeseile.



PS2 Neuheit, die Dritte: Ist Euch ein Songteil zu schwer...



PS2 ...dann sucht den Übungsmodus auf, wo Ihr in verschiedenen Tempi...

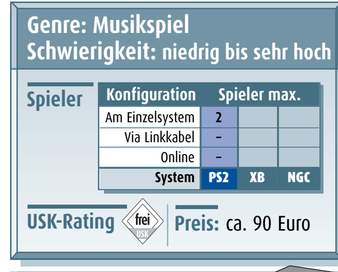


Oliver Schultes

Die "Guitar Hero"-Serie nähert sich der Perfektion: Die wenigen Kritikpunkte des ersten Teils wurden konsequent ausgemerzt und der Spielumfang deutlich erhöht. Gesellige TV-Gitarreros freuen sich jetzt über den launigen wie abwechslungsreichen Coop-Modus, der mit unterschiedlichen Instrumenten echtes Bandgefühl aufkommen lässt. Mein "Guitar Hero 2"-Highlight ist allerdings der geniale Trainings-Modus, der aufkommenden Frust im Keim erstickt: Übt schwierige Liedpassagen in unterschiedlichen Tempi und steigt zum Rock-Gott auf! Leider müsst Ihr auf dieses Feature unter Umständen schon recht früh zurückgreifen, denn selbst in den ersten Song-Kategorien sind einige überraschend knifflige Titel versteckt – der Vorgänger erschien mir ausbalancierter.



PS2 ...die Tonfolgen in aller Ruhe trainieren und verinnerlichen könnt. Diese geniale Option gibt Frustattacken (die im Vorgänger schon mal vorkamen) keine Chance!

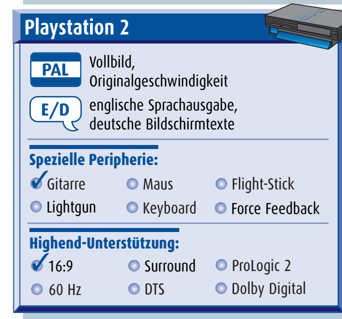


Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 90 Euro

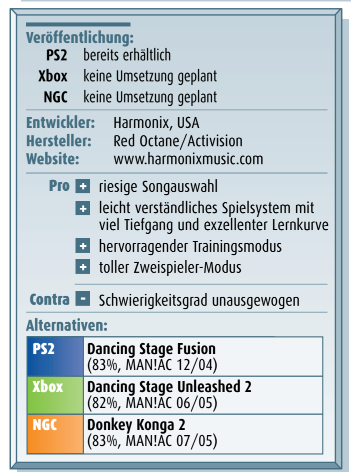


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Gitarre ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Harmonix, USA
Hersteller: Red Octane/Activision
Website: www.harmonixmusic.com

Pro
+ riesige Songauswahl
+ leicht verständliches Spielsystem mit viel Tiefgang und exzellenter Lernkurve
+ hervorragender Trainingsmodus
+ toller Zweispieler-Modus

Contra
– Schwierigkeitsgrad unausgewogen

Alternativen:
PS2: Dancing Stage Fusion (83%, MAN!AC 12/04)
Xbox: Dancing Stage Unleashed 2 (82%, MAN!AC 06/05)
NGC: Donkey Konga 2 (83%, MAN!AC 07/05)

Guitar Hero 2



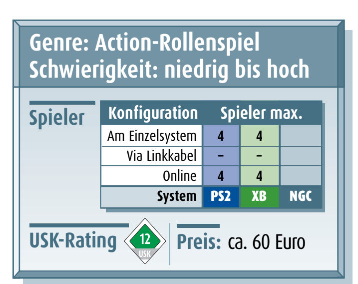
Playstation 2
Grafik 59 %
Sound 90 %
91 % Spielspaß

Die Schwächen des Vorgängers ausgemerzt: herausragendes Musikspiel mit enormem Tiefgang.





Marvel: Ultimate Alliance

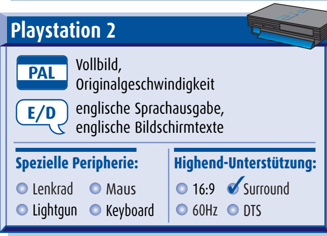


Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	
Via Linkkabel	–	–	
Online	4	4	
System	PS2	XB	NGC

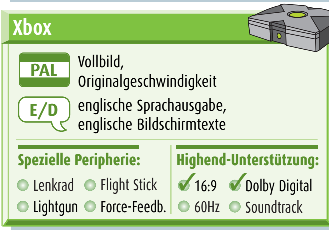
USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

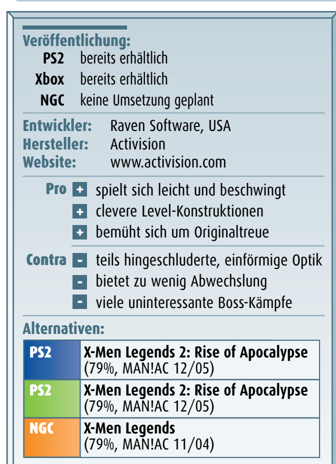
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Raven Software, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.com

Pro
- spielt sich leicht und beschwingt
- clevere Level-Konstruktionen
- bemüht sich um Originaltreue

Contra
- teils hingeschluderte, einförmige Optik
- bietet zu wenig Abwechslung
- viele uninteressante Boss-Kämpfe

Alternativen:
- PS2: X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse (79%, MAN!AC 12/05)
- PS2: X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse (79%, MAN!AC 12/05)
- NGC: X-Men Legends (79%, MAN!AC 11/04)



Marvel: Ultimate Alliance

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 73 %
73 % Spielspaß

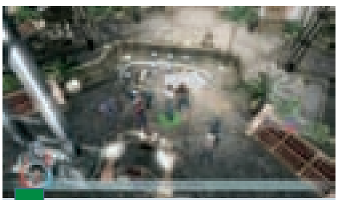
Xbox
Grafik 69 %
Sound 75 %
73 % Spielspaß

Extrem simple, aber spaßige Superhelden-Keilerei mit launigen Rollenspiel-Einflüssen.

Fans von Spider-Man, den Fantastischen Vier, dem mächtigen Thor, Xaviers X-Men und anderen Marvel-Helden frohlocken: Endlich geben sich alle wichtigen Recken aus der US-Comic-Schmiede ein schlagkräftiges Stelldichein – ebenso wie ihre erklärten Widersacher. Letztere tanzen neuerdings nach der Pfeife von Dr. Doom – gemeinsam sind sie die "Masters of Evil": ein superschurkisches Bündnis, das Eurer vierköpfigen Heldentruppe ordentlich den Tag vermiesen will und seine Mitglieder bunt über alle Level-Landschaften verteilt. Hier fungieren Miesepeter wie Scorpion, Radioactive Man, Schuppentier Fing Fang Foom und der Mandarin als Zwischen- bzw. Boss-Gegner, außerdem bringen sie eine ganze Schar von willenlosen Handlangern und Roboter-Drohnen mit. Eure Heroen kontern die Offensive des Bösen mit gewohnt routinierter Action-Handkante und motivierendem Rollenspiel-Beiwerk – darunter steigerungsfähige Superkräfte und Erfahrungsstufen.



360 In der Festung des Mandarins wird Euer Quartett mit steinernen Kolossen, verzauberten Ninja-Statuen und Drachenmännern konfrontiert.

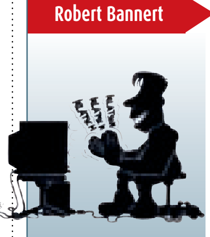


360 Eure Einsatz-Zentrale: der mobile Wolkenkratzer von Iron Man.

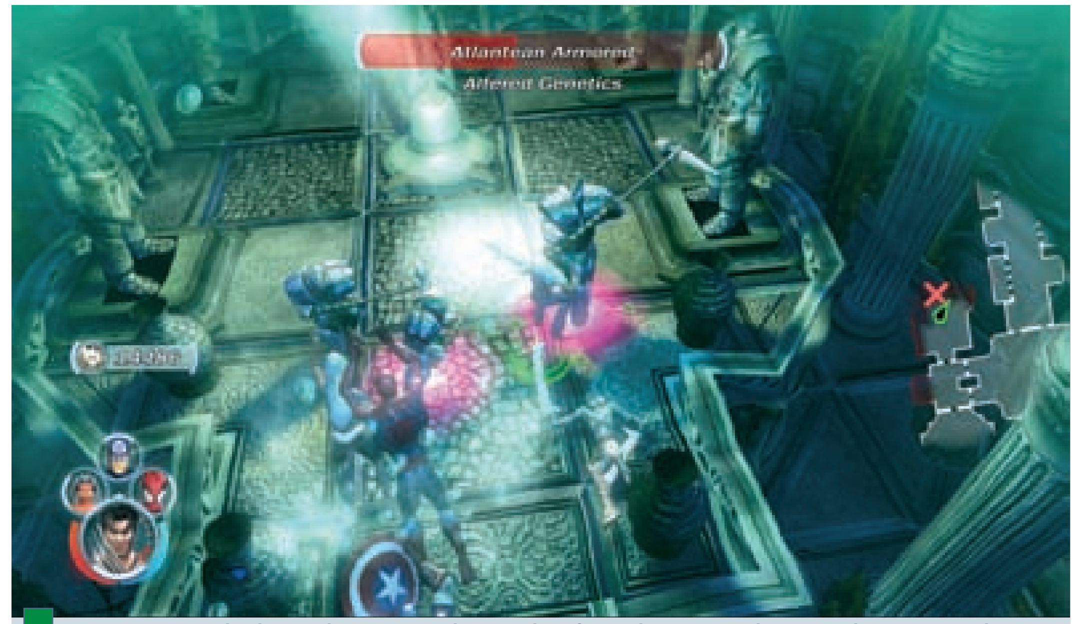
Genre-Mix

Für das Spiel-Konzept hat man sich einmal mehr bei Vorzeige-Scharmützeln wie "Champions of Norrath" bedient – mit der kleinen Einschränkung allerdings, dass Ihr hier nicht

Robert Bannert



Immer wieder ein paar Schlägereien wert: Die richtige Mischung aus umkomplizierter Handhabe, Stimulation des Jagdtriebs und effektvollem Gekloppe sorgt – eine ansprechende Inszenierung vorausgesetzt – auch beim x-ten Action-Rollenspiel noch für Suchterscheinungen. Da machen auch Marvels Ikonen keine Ausnahme: Insbesondere die Xbox-360-Fassung verwöhnt Freunde der gezeichneten Vorlage mit einigen wunderschönen Szenarien und originalgetreu gestalteten Figuren – zumindest im Spiel. Die eckigen Gecken in den Dialog-Sequenzen dagegen sind ein grober Stilbruch: So viel geballte Hässlichkeit bereitet dem Fan ernsthafte Kopfschmerzen. Davon abgesehen bietet die Helden-Allianz auf allen Systemen routinierte Genre-Kost – innovationsfrei, aber motivierend.



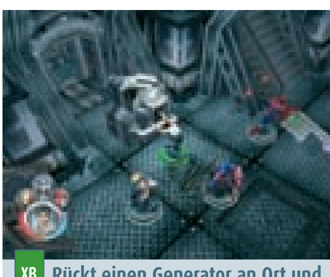
360 Im Unterwasser-Reich Atlantis geht Eure Truppe dem unrechtmäßig entthronten Herrscher zur Hand. Dessen unter dem Einfluss einer ferngesteuerten Gehirnwäsche stehenden Legionäre entpuppen sich als hartnäckige Widersacher.



PS2 Nicht in allen Endgegner-Gefechten geht's gegen dicke Brocken zur Sache: Mini-Bosse wie der Radioactive Man halten Euren Schlägen nur kurz stand.

mit Schwert und Zaubermacht in den Kampf zieht, sondern auf diejenigen Mittel beschränkt seid, die der Comic-Schöpfer seinen Helden mit auf den Weg gegeben hat: neben diversen Superkräften meist die nackte Faust. Entsprechend warten in den Levels keine Krämerseelen auf Euren Besuch – wohl aber diverse Nichtspieler-Charaktere, die Euren Trupp mit Infos versorgen oder ungeniert um Hilfe betteln.

Anders als die Charaktere aus Fantasy-Massakern sind die Marvels bei der Erfüllung ihrer Missionen nicht auf sich allein gestellt: Entscheidet Euch via Digi-Kreuz für einen der vier Hauruck-Experten, mit dem Ihr in Action-Manier einzelne Hiebe austeilt oder Angriffskombinationen entfesselt. Inzwischen machen sich dessen KI-Kollegen selbstständig und dellen aus eigenem Antrieb reihenweise Blech-Visagen ein. Wem das Verhalten seiner Kollegen nicht behagt, der reguliert über eine Kombi aus Schultertaste und Digikreuz deren Angriffslust. In jedem Fall dominiert die aktive Figur das Kampfgeschehen: Der Kopf der Gruppe bestimmt nicht nur das Ziel, er langt auch deutlich kräftiger zu als seine Mithelden. *rb*



XB Rückt einen Generator an Ort und Stelle: X-Man Wolverine.

NEXTGEN-FAKTOR

Fein gezeichnete Texturen und flüssigeres Spielgeschehen verzücken, mehr Polygone für Figuren oder Umgebung gibt's dagegen kaum.



Wirklich spürbar sind die Vorzüge der 360-Fassung erst bei hoher Auflösung, aber auch so prügelt's sich einwandfrei.

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Veröffentlichung:
360 November

Pro
- extrem zugänglich
- riesiges Helden-Aufgebot
- freispielbare Charaktere
- vorlagengetreues, detailreiches Design

Contra
- ewig das gleiche Gekloppe
- gurkige Zwischensequenzen

Marvel: Ultimate Alliance

Xbox 360
Grafik 66 %
Sound 75 %
75 % Spielspaß

Action-geladene Kost aus der Genre-Retorte: einfallsloses, aber herrlich flottes Fan-Futter.







WWE Smackdown 07 dt. XB360 67,95 - PS2 49,95
SCARFACE PALuncut(18) XBOX/PS2/PC je 54,95
ZELDA Twilight Princess GC - Wii je 59,95
GEARSofWAR uncut(18) 69,95 Ltd.Edition in Metalbox 89,95 dt.Texte-dt.Sprache-100%uncut
SplinterCell Double Agent Ltd.Edition/Bonus(18) 79,95 XB360 deutsch (16) 64,95
MK ARMAGEDDONuncut(18) XBOX 59,95 - PS2 49,95 Lösungsbuch engl 24,95



F.E.A.R. XB360(18) 64,95 Lösungsbuch engl. 24,95
RAINBOW SIX LasVegas(18) XB360 dt. 67,95
CALL of DUTY 3dt.-uncut(18) XB360 - 69,95

VerkaufsTop4: 1. Gears.o.WAR 360 2. Indiziert Xb360 3. SCARFACE 4. Saints Row

XBOX TOPHITS
BLOOD RAYNE 2 dt.(18) 44,95
DARKWATCH PAL (18) 19,95
DOOM 3 dt.(18) 29,95
DESTROY all HUMANS 2 54,95
FLATOUT 2 Pal uncut 49,95
HALF LIFE 2 dt. (18) 29,95
JAWS Unleashed PAL(18) 54,95
NINJA GAIDEN BLACK dt. 29,95
PRINCE of PERSIA 3 dt. 29,95
PAINKILLER PAL(18) 49,95
SOUL CALIBUR 2 dt. 19,95
SCARFACE PAL uncut (18) 54,95
Stubbs the Zombie PAL(18) 49,95
MK ARMAGEDDON (18) 59,95

NINTENDO WII-WII-WII
CALL of Duty 3 dt. 59,95
RED STEEL PALuncut(18) 59,95
ZELDA dt. 59,95
FAR CRY (18) 59,95
Tony Hawks 8 dt. 59,95

XBOX360 GAMES
BURNOUT REVENGE dt. 29,95
DER PATE dt. (18) 64,95
Dead or Alive Xtreme dt. 59,95
ERAGON dt 59,95
FAR CRY dt. 29,95
FIFA 07 dt. 64,95
FIGHT NIGHT 3 29,95
GUN dt. 49,95
JUST CAUSE PAL 64,95
LOST PLANET Ltd Ed. Jan.
PRO EVOLUTION 6 dt. 67,95
PhantasyStarUniverse dt. 59,95
SUPERMAN RETURNS 64,95
Sonic Hedgehog 67,95
SAINTS ROW PAL uncut 67,95
TONY HAWKS 8 dt. 67,95
TOMB RAIDER dtTexte 39,95
MARVEL Ultimate AL PAL 67,95
Need SpeedCarbon dt. 64,95
NHL2K7/NBA2K7 je 54,95
VIVA Pinata Ltd.Ed. dt. 64,95

PLAYSTATION2 TOPHITS
BLOOD RAYNE 2 dt. (18) 44,95
BULLY -Canis Canim Edit dt. 54,95
Dragon Ball Z Tenkaichi 2 dt. 49,95
PANZER FRONT Ausf. B PAL 34,95
R.E.4 Ltd Edition dt. (18) 39,95
RAIDEN 3 PAL 39,95
GOD of WAR uncut Plat (18) 29,95
Guitar Hero 2 Nov.
SOUL CALIBUR 3 PAL Plat. 19,95
JAWS Unleashed PAL (18) 49,95
MK ARMAGEDDON PAL 49,95
Need Speed Carbon Ltd.Ed. Nov.
WWE Smackdown 07 dt. 49,95
Wild Arms 4 PAL 49,95
YAKUZA dt. (18) 49,95

PSP — PSP
GTA Vice CitySt. Uncut(18) 54,95
MORTAL KOMBAT (18) 54,95
KILLZONE(18) 49,95
GTA LibertiaS. Uncut (18) 29,95
Ridge Racer 2 dt. 49,95

BESTELLHOTLINE: 0201-777235
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten.
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!



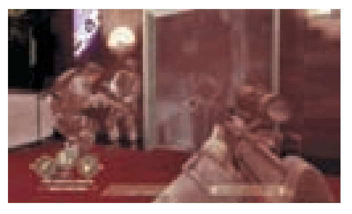
Xbox 360



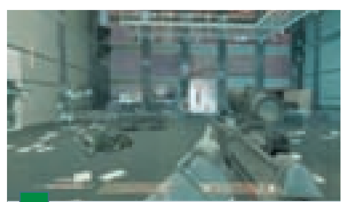
Rainbow Six Vegas



360 Die Levels bieten massig Deckungsmöglichkeiten. An einem Objekt angelehnt, wechselt die Kamera zur Third-Person-Perspektive. Dadurch könnt Ihr die Gegner besser entdecken und durch blindes Ballern aus der Deckung gefahrlos erledigen.

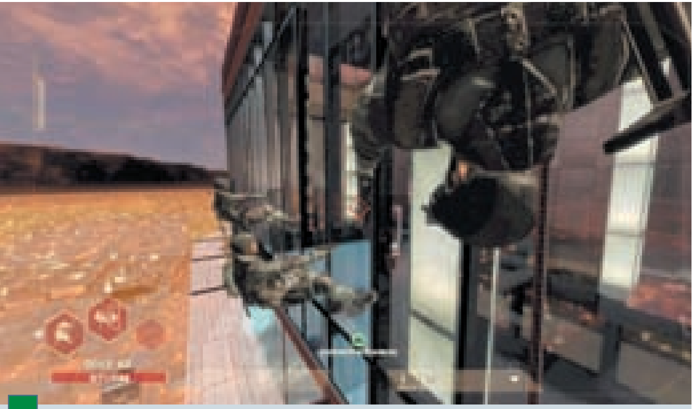






360 Ihr bringt das Team in Stellung, checkt die Lage und stürmt den Raum von zwei Seiten (von oben nach unten).

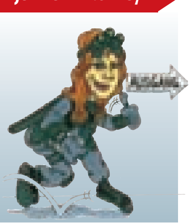
Die Soldaten von "Ghost Recon" und "Rainbow Six" teilen ein Schicksal: Wann immer Terroristen das amerikanische Volk bedrohen, sind sie im Einsatz. Was die Marken separiert, ist das Einsatzgebiet sowie die taktische Herangehensweise. Während die Ghosts sich primär im offenen Gelände aufhalten und gerne mal schweres Gerät wie Hubschrauber oder Panzer einsetzen, haben sich die Rainbow-Soldaten auf Geiselbefreiung spezialisiert – und sind dabei vor allem in Gebäuden unterwegs. Obwohl sich beide Serien bei ihren ersten NextGen-Einsätzen mehr ähneln denn je, gibt es nach wie vor markante Unterschiede: Mit "Ghost Recon Advanced Warfighter" für Xbox 360 ist der einstige Taktik-Titel jetzt vollends zum Third-Person-Action-Spiel mutiert. "Rainbow Six" dagegen hat die Ego-Perspektive, wenn auch nicht vollständig, beibehalten. Erst wenn die Spielfigur hinter einem Objekt in Deckung geht, sich abseilt oder eine Leiter erklimmt, schaltet die Kamera in die Verfolgeransicht.



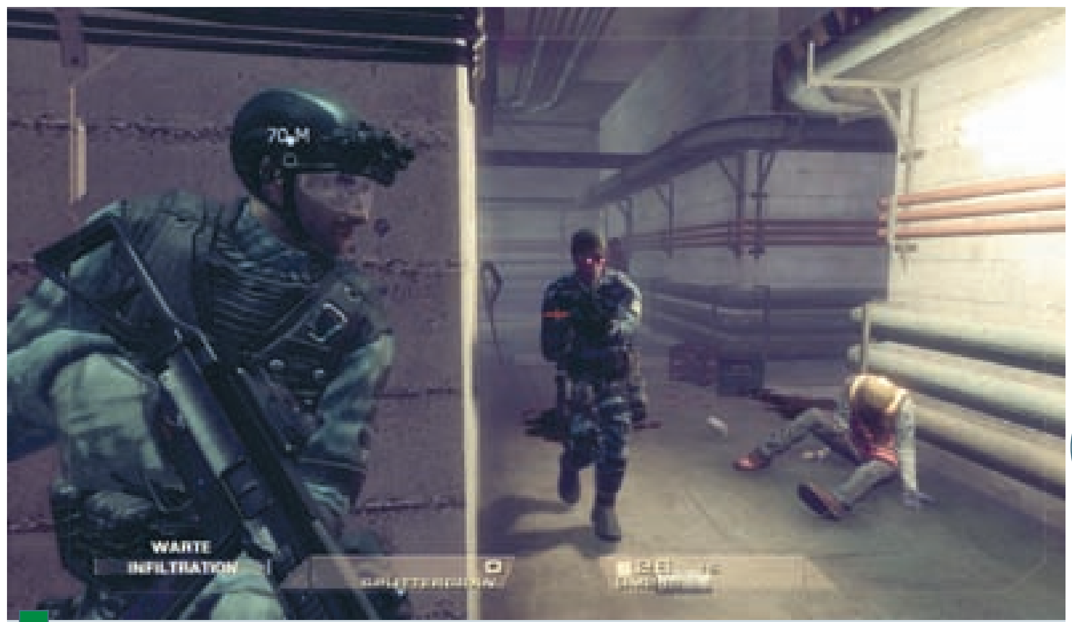
360 Kopfüber hängend könnt Ihr den Feind ins Visier nehmen. Anschließend springen die Kollegen auf Euren Befehl hin durch die Fenster ins Innere.

Der Sinn dahinter: mehr Übersicht und damit bessere Erfolgsaussichten. Nur aus diesem Blickwinkel könnt Ihr jede Deckung optimal nutzen und z.B. kurz hinter einer Ecke hervorhechten oder die Bleispritze blind in die Schusslinie halten. Die beste Waffe im Kampf gegen Terroristen sind aber nach wie vor Eure Teamkameraden. Zwei an der Zahl, kommandiert Ihr die Soldaten via Fadenkreuz und Digitaste. Die eingängigen Kontrollen benötigen keine lange Erklärung, und eine ordentliche Portion künstlicher Intelligenz garantiert, dass sich die Kollegen automatisch in eine günstige Schussposition oder Deckung begeben: Wichtig, damit sich die Soldaten selbst zurechtfinden – denn wann immer Eure Truppe einen Raum stürmen soll, teilt Ihr Euch auf. So sind die meisten Lokalitäten über zwei Zugänge erreichbar. Zuerst observiert Ihr via Snake-Cam das Geschehen jenseits der Tür. Befinden sich Gegner in Sichtweite, könnt Ihr sie markieren – Euer Team wird die gekennzeichneten Ziele zuerst ausschalten. Danach schickt Ihr die Kollegen zum anderen Durchgang. Je nachdem, ob sich Eure Handlanger im Aufklärungs- oder Angriffsmodus befinden, stürmen sie die Bude auf andere Weise: Befehligt den Einsatz von Blend- bzw. Rauchgranaten, lasst Sprengladungen anbringen oder

Janina Wintermayr



Zweimal Ubisoft, zweimal Taktik, ein Gewinner: "Rainbow Six" und "Ghost Recon" – langsam fällt es schwer, die Serien auseinanderzuhalten. In puncto Optik und Handhabe schenken sich die aktuellen Episoden beider Spiele nichts. "Rainbow Six Vegas" sieht im Einzelspieler-Modus fantastisch aus und bietet knackige Action kombiniert mit leicht verdaulicher Taktik. "Ghost Recon Advanced Warfighter" ist spielerisch jedoch abwechslungsreicher, weshalb der Spitzenplatz dem Third-Person-Spiel gebührt. Doch auch "Vegas" hat seine Vorzüge: Dank alternativer Pfade und viel Deckung könnt Ihr auf verschiedenste Weise vorrücken. Die wechselnden Perspektiven sind dabei eine echte Bereicherung und auch der Team-Aspekt fügt sich dank vorbildlicher Steuerung sowie intelligenter Kollegen gut ein. Allerdings richtet sich "Rainbow Six Vegas" aufgrund des happigen Schwierigkeitsgrades primär an Profis – selbst die haben mit der ein oder anderen frustigen Stelle zu kämpfen. Über die kurze Einspieler-Kampagne (sechs Missionen sowie ein offenes Story-Ende) tröstet schließlich der umfangreiche Multiplayer-Modus hinweg.



360 So unvorsichtig sind die wenigsten Gegner. Haben Euch die Feinde erst einmal entdeckt, suchen sie meist sofort Deckung. Die ungeschulten Terroristen zu Beginn des Spiels gehen dabei weniger organisiert vor als die späteren Elitesoldaten.

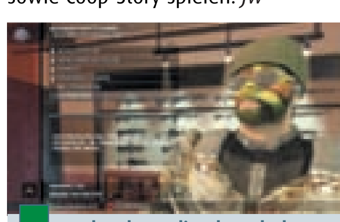
nutzt eine Splittergranate. Sind jedoch Zivilisten im Raum, verzichtet Ihr lieber auf Explosivstoffe. Die Angriffsvarianten beschränken sich nicht nur auf den Gebrauch unterschiedlicher Waffen: Lässt es das Level-Design zu, betretet Ihr ein Gebäude auch mal über das Dach und seilt Euch zusammen an der Fassade ab. Weil aber kopfüber und am Seil baumelnd mit schwerem Geschütz zu hantieren selbst den Profi überfordert, beschränkt man Euch hier auf den Einsatz der Pistole. Sonst dürft Ihr zwischen drei Ballermännern wählen. Die Ausrüstung stellt Ihr zu Missionsbeginn oder an Versorgungsstationen zusammen. Zudem wollen Schrotflinte und Sturm- bzw. Scharfschützengewehr mit Zubehör erweitert werden. Einige Waffen lassen sich außerdem mit einem Schalldämpfer bestücken. Dank ihm erledigt Ihr einzelne Schurken auch klammheimlich. Denn haben Euch die Gegner erst mal erspäht, wollen sie Euch auch schon in die Flanke fallen.

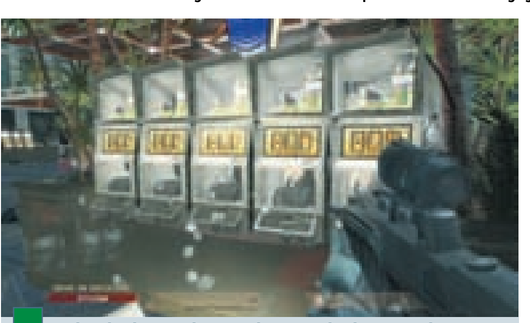
Story oder Multi-Schlacht?

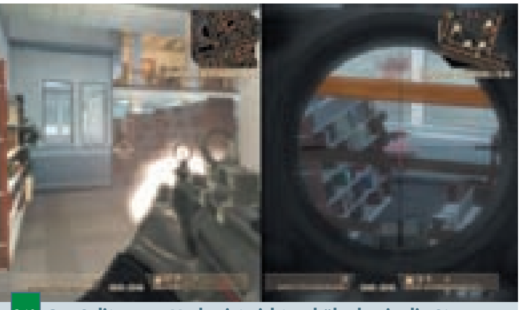
Der Solo-Modus führt Euch über sechs Kapitel von einer mexikanischen Stadt ins blühende Las Vegas: Drei fiktive Casinos, darunter ein im Bau befindliches Gotik-Hotel sowie der luxuriöse Vertigo Spire Turm, die Freemont Street und der Nevada Damm sind in Terroristenhand. Außerdem halten die Schurken zwei Kollegen gefangen. Während sich die Kampagne auf einen Schauplatz konzentriert und um eine kompakte Geschichte bemüht, setzt der Multiplayer-Modus auf Vielfältigkeit. Den Hauptteil nimmt die Online-fähige Persistent-Elite-Creation ein: Hier erstellt Ihr aus vorgegebenen Elementen einen Charakter oder nutzt Xbox-Live-Vision, um Euer eigenes Abbild auf die Spielfigur zu übertragen. In acht auf Team-, Deathmatch- oder Missions-Struktur basierten Varianten sammelt Ihr Erfahrungspunkte, um neue Ausrüstungsgegenstände wie Panzerung, Schutzmasken oder Kleidung freizuschalten. Im Splitscreen dürft Ihr nur die Modi Terroristenjagd sowie Coop-Story spielen. *jw*

Matthias Schmid

Willkommen im Casino der tausend Tode! Dass Ihr in "Rainbow Six Vegas" des Öfteren das Zeitliche segnet, ist nur realistisch. Die Terroristen traktieren Euch mit Blendgranaten, greifen von der Seite an und gehen clever in Deckung – für Anfänger hätten jedoch zusätzliche Rücksetzpunkte nicht geschadet. Im Vergleich zur neuen Action-Referenz "Gears of War" oder "F.E.A.R." fehlt mir etwas die Trefferrückmeldung – Eure Feinde kippen zu schnell einfach um. Das ist schade, denn das Waffenarsenal kann sich mit zig echten MGs, Shotguns und Sniper Rifles sehen lassen. Optisch verwöhnt Euch "Vegas" mit detaillierten Spielhallen, tollen Glanzeffekten und klasse Verschwimm-Filter, wenn Ihr getroffen werdet – der Splitscreen-Modus hingegen ist einfach hässlich.


360 Im Charakter-Editor bastelt Ihr einen individuellen Online-Söldner.


360 Viele Objekte sind zerstörbar. Beschädigte Spielautomaten spucken sogar Münzen aus.

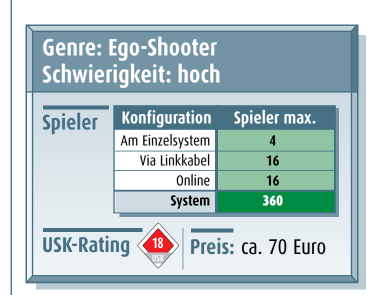

360 Der Splitscreen-Modus ist nicht so hübsch wie die Storykampagne. Dafür dürft Ihr die Terroristen gemeinsam erledigen.

NEXTGEN-FAKTOR

Tolle Effekte, schicke Level-Architektur, detaillierte Charaktere und viele zerstörbare Objekte – klasse!

TV vs HDTV

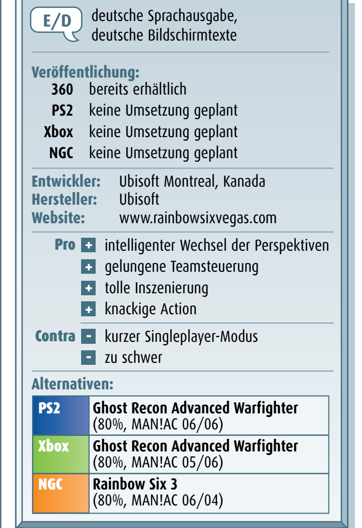
Wer einen Normalo-TV mit 16:9 sein Eigen nennt, verpasst grafisch nicht viel. Besitzer von 4:3-Glotzen müssen jedoch mit Balken leben.


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	16
Online	16
System	360

USK-Rating 18 | Preis: ca. 70 Euro


E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.rainbowsixvegas.com

Pro
- + intelligenter Wechsel der Perspektiven
- + gelungene Teamsteuerung
- + tolle Inszenierung
- + knackige Action

Contra
- – kurzer Singleplayer-Modus
- – zu schwer

Alternativen:

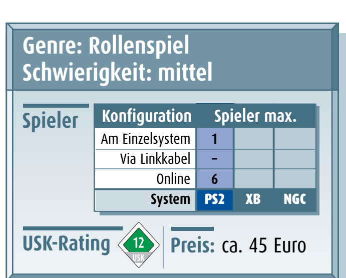
PS2	Ghost Recon Advanced Warfighter (80%, MAN!AC 06/06)
Xbox	Ghost Recon Advanced Warfighter (80%, MAN!AC 05/06)
NGC	Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 06/04)


Rainbow Six Vegas


Xbox 360
Grafik 82 %
Sound 88 %
88 % Spielspaß

Packender Taktik-Shooter mit schicker Optik und tollem Multiplayer – für Einsteiger zu schwer.

Phantasy Star Universe


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	6		
System	PS2	XB	NGC

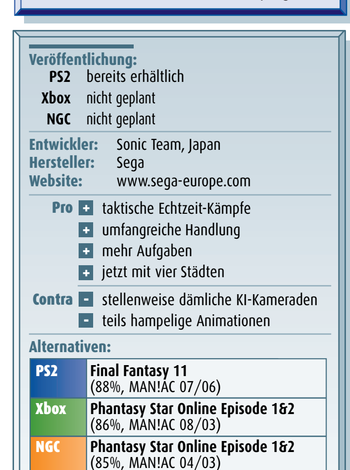
USK-Rating 12 | Preis: ca. 45 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ✓ Keyboard
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Surround
- ○ ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega-europe.com

Pro
- taktische Echtzeit-Kämpfe
- umfangreiche Handlung
- mehr Aufgaben
- jetzt mit vier Städten

Contra
- stellenweise dämliche KI-Kameraden
- teils hampelige Animationen

Alternativen:

PS2	Final Fantasy 11 (88%, MAN!AC 07/06)
Xbox	Phantasy Star Online Episode 1&2 (86%, MAN!AC 08/03)
NGC	Phantasy Star Online Episode 1&2 (85%, MAN!AC 04/03)


Phantasy Star Universe
Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 70 %
70% Spielspaß
Der Offline-Modus ist unterhaltsam und stimmt Einsteiger auf die Online-Action ein.


360 Der eingebaute Radar nutzt nicht nur bei der Orientierung auf den Planeten, er macht auch die Kämpfe übersichtlich: Damit könnt Ihr auf einen Blick feststellen, ob hinter der imaginären Kamera ein Monster auf die Party lauert.

Vor sechs Jahren ging die Welt von "Phantasy Star" erstmals online, nach zwei weiteren Episoden will Sega das Universum endlich erweitern: "Phantasy Star Universe" spielt auf den drei Planeten Parum, Moatoob und Neudiaz, die zu Beginn des Abenteuers den langjährigen Frieden unter ihren Völkern feiern. Da haben sie sich allerdings zu früh gefreut, denn die Zeremonie wird vom Großangriff einer rätselhaften Alienspezies unterbrochen: Die Biester beschießen die Planeten mit Samenkörnern, aus denen teuflische Pflanzen wachsen. Diese verpesten ihre Umgebung mit Viren, die aus friedlichen Haustieren reißende Bestien machen. Zum Glück ist die Raumstation der Guardians zur Stelle, von ihr schwärmen die Hunter aus und bekämpfen die Bestien. Einer davon ist Anwärter Ethan Waber, der vorgegebene Held des Story-Modus: In zwölf Kapiteln durchstöbert er die drei Planeten nach Hinweisen, dabei stehen ihm wechselnde KI-Hunter wie Karen Erra und Hyuga Ryght zur Seite. Aber nicht nur das Universum ist gewachsen, Handlung und Charaktere stehen jetzt deutlicher im Mittelpunkt: Sega präsentiert die Geschehnisse mit mehr Renderfilmen und Handlungsanimationen als in den Vorgängern. Außerdem sorgt der stetige Zwist mit Ethans Schwester für amüsante Szenen – in "Phantasy Star Universe" gibt's einiges zu lachen.

Mission über Mission

Am Abenteuerverlauf hat Sega allerdings wenig geändert: Ihr erplaudert in der Basis Story- und optionale Missionen, düst zum Einsatzort auf einem der drei Planeten und erkundet seine vielen Abschnitte. Den Weg zum Obermotz versperren einige Barrieren, für die Ihr Codeschlüssel sam-

Offline-Test!

Hausarrest für Ethan Waber

Weil das Universum zum Zeitpunkt unseres Tests noch nicht online war, konnten wir lediglich den Solo-Modus unter die Lupe nehmen: In der nächsten Ausgabe reichen wir einen detaillierten Online-Test nach. In diesem Modus könnt Ihr eine eigene Figur kreieren und einkleiden, Ethan spielt im Internet keine Rolle.


360 Die Alienpflanzen schützen sich mit Schutzschild-Eiern: Entdeckt sie mit der Spezialbrille und zückt die Photon-Kanone.

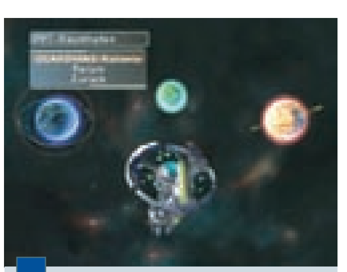

360 Basisbummel: Die neue Guardian-Station ist mit fünf Ebenen und S-Bahn-Linie umfangreicher als ihre Vorgänger.




PS2 Neues aus dem Universum: Sega schmückt die Handlung mit vielfältigen Renderfilmen, die mitunter im Stil von TV-Nachrichten berichten.



PS2 KI-Sprechblasen bereiten Euch auf das Teamwork im Online-Modus vor: Die Kameraden protzen nach gelungenen Attacken und warnen vor Gegenangriffen.



PS2 Wo geht's lang? Die drei Planeten bereist Ihr über die Weltraumkarte.

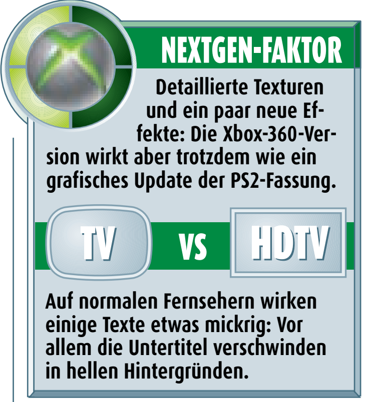
melt oder einfach alle Monster im Raum plättet. Die Kämpfe funktionieren in Echtzeit: Mit Schwert, Blaster und Technikattacken stürzt Ihr Euch ins Getümmel, das dank der Fokusfunktion stets übersichtlich bleibt. Die Waffen lassen sich flink wechseln und teilweise auch kombinieren: Ethan kann etwa gleichzeitig Säbel und Pistole tragen, für heftige Nahkampfattacken wechselt er dagegen zur Zweihänderklinge. Mächtige Alienbullen und Kriegerhorden besiegt Ihr mit Teamtaktik: Nehmt die Monster in die Zange und lenkt sie ab, wenn ein Kamerad angeschlagen ist. Zumindest im Story-Modus ist das allerdings gar nicht so leicht, die KI-Kameraden bleiben öfters zurück und warten dann, bis Ihr sie abholt. Zusätzliche Aufgaben würzen die Missionen: Mal müsst Ihr einen scheuen Jungen durchs Unterholz verfolgen, mal außerirdische Schutzschildeier mit der Spezialbrille suchen.

Macht's Euch gemütlich!

Wirklich neu sind lediglich die vergrößerte Guardian-Raumstation sowie die Hauptstädte der drei Planeten, die Ihr ebenfalls erkunden dürft: Hier erwarten Euch massig Gesprächspartner und Geschäfte, die mehr Leben ins Einspieler-Abenteuer bringen. Außerdem dürft Ihr ein Appartment samt technischer Ausrüstung und persönlichem Assistenzrobo beziehen. Auf Reisen kann Ethan diverse Fahrzeuge wie Gleiter und Panzer, aber auch die Lunga-Reittiere besteigen - die heizen den Monstern mit ihrem Flammenhauch ein. *oe*

Oliver Ehrle

Sega gibt sich Mühe, Basis und Einsatzgebiete in ein Universum zu packen: Bei den Vorgängern spielte die Handlung hauptsächlich in den Missionen, aber bei "Phantasy Star Universe" gibt's auch in Städten und Raumstation einiges zu erleben. In den Missionen bringen die vielen Handlungsszenen und gut versteckte Schätze mehr Spannung in den Kampfmarathon, trotzdem dürft Ihr nicht allzuviel Abwechslung erwarten. Bald stellt Ihr fest, dass sich die Levelarchitektur in vielen Abschnitten sehr ähnelt, auch die Monstertypen wiederholen sich zu oft – etwas mehr Vielfalt hätte dem Universum nicht geschadet. Für Online-Freaks gibt's zudem kaum Gründe, das Solo-Abenteuer zu spielen: Im Gegensatz zum Dreamcast-Erstling ist die Offline-Handlung komplett vom Online-Modus abgekoppelt, Ihr könnt den trainierten Helden also nicht übernehmen. Die stellenweise dämliche KI geht Euch gehörig auf die Nerven: Selbst in Obermotzkämpfen bohren die Kameraden schon mal in der Nase. Deshalb ist der Story-Modus ein unterhaltsames Abenteuer für Einsteiger, die vor den ersten Online-Schritten erstmal Welt und Kampfsystem ausloten möchten.

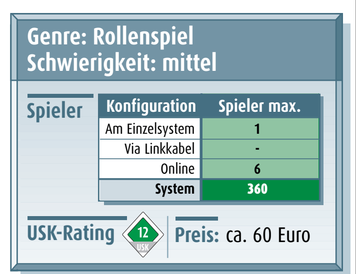


NEXTGEN-FAKTOR

Detaillierte Texturen und ein paar neue Effekte: Die Xbox-360-Version wirkt aber trotzdem wie ein grafisches Update der PS2-Fassung.

TV VS HDTV

Auf normalen Fernsehern wirken einige Texte etwas mickrig: Vor allem die Untertitel verschwinden in hellen Hintergründen.

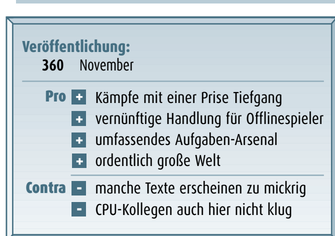


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	6
System	360

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



Veröffentlichung:
360 November

Pro
- Kämpfe mit einer Prise Tiefgang
- vernünftige Handlung für Offlinespieler
- umfassendes Aufgaben-Arsenal
- ordentlich große Welt

Contra
- manche Texte erscheinen zu mickrig
- CPU-Kollegen auch hier nicht klug

Phantasy Star Universe

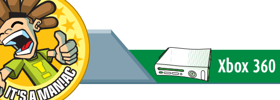


Xbox 360
Grafik 68 %
Sound 70 %
70 % Spielspaß

Die Xbox-360-Version ist grafisch detaillierter, besitzt aber ihrerseits optische Macken.









Tony Hawk's Project 8



360 Für Euch als aktiven Skater wenig relevant, aber für Zuschauer ein gewitztes Gimmick: Tretet Ihr bei einigen Aufgaben wie z.B. den Filmaufnahmen an, werden Eure Aktionen in einem eingeklinkten Fenster aus Sicht des Kameramanns gezeigt.

NEXTGEN-FAKTOR

Die großen Charaktere haben zwar hölzerne Mimik, aber geschmeidige Bewegungen – leider ruckelt das Geschehen ziemlich häufig.



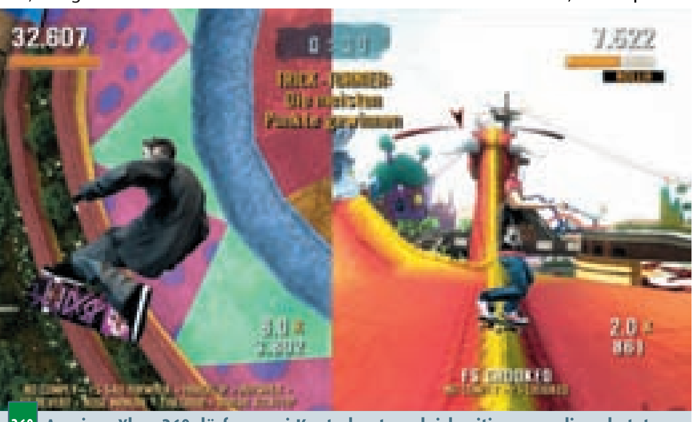
TV VS HDTV

Die Vorzüge der neuen Animationen kommen auf alten Geräten genauso gut zur Geltung – 50 Hz wird unterstützt, Vollbild nicht.

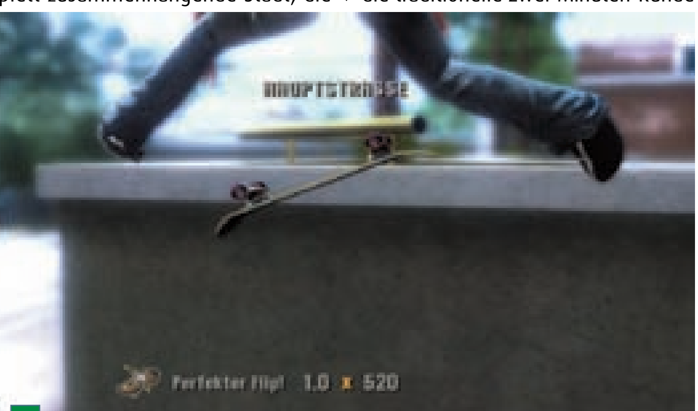
"Tony Hawk's Project 8" ist eine Art Neuanfang: Ab sofort steht die NextGen-Hardware im Vordergrund. Neversoft entwickelt das neue Rollbrett-Epos erstmals speziell für die Fähigkeiten von Xbox 360 und PS3 – die alten Konsolen bekommen also die angepassten Umsetzungen und nicht andersrum wie beim letztjährigen "American Wasteland".
Fans der Trendsportserie müssen aber keine Angst haben: Letztlich bleiben die meisten bewährten Elemente so erhalten, wie wir sie kennen. Wer schon mal als Pad-Skater unterwegs war, ist gleich wieder mitten in seinem Element: Grabs, Flips, Grinds, Manuals, Liptricks & Co. – die Kunststücke gehen so leicht (oder schwer) von der Hand wie immer.

Tricks im Detail

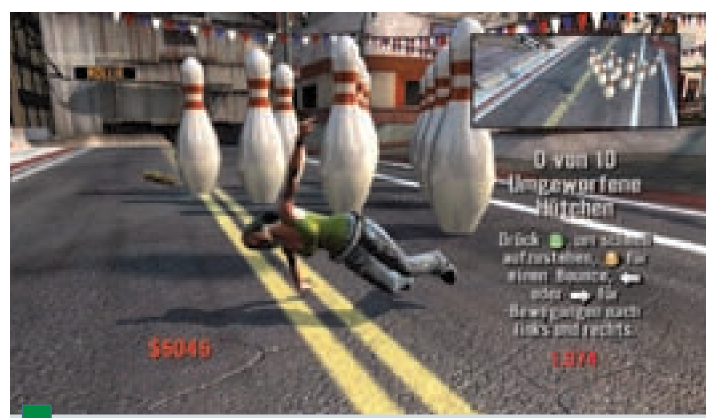
Eine echte Neuerung hat sich Neversoft einfallen lassen: Drückt Ihr während eines Sprungs beide Analogsticks, aktiviert Ihr den 'Nail the Trick'-Modus. Dann wird das Geschehen verlangsamt und die Ansicht fokussiert sich auf Eure Füße. Die lenkt Ihr unabhängig voneinander mit den Knüppeln: So gebt Ihr dem Skateboard einen Dreh, was spektakuläre Eigenbau-Kombinationen erlaubt, solange Ihr nur am Ende wieder eine saubere Landung hinkriegt. Diese Fähigkeit kommt Euch an einigen Stellen der neu gestalteten Karriere zugute: Anders als in den letzten paar "Tony Hawk"-Episoden folgt Ihr nicht mehr einer mehr oder weniger schrill gestalteten Handlung. Ihr habt jetzt das Ziel, Euch durch das Bewältigen zahlreicher Aufgaben in einer Rangliste von Platz 200 nach oben zu arbeiten – die besten acht Sakter dürfen beim 'Project 8' mitmachen. Dazu rollt Ihr frei durch eine erstmals komplett zusammenhängende Stadt, die Ihr ohne als Tunnel- oder Untergrundpassagen verkleidete Ladepausen erkundet. Überall tummeln sich Leute, die Euch Herausforderungen stellen: Fotografen wollen an bestimmten Stellen spezifische Tricks sehen, ein Kameramann filmt Euch während der Fahrt und ruft Euch laufend neue Tricks zu. An bestimmten Stellen geht es um 'Nail the Trick'-Einlagen oder Ihr sollt sogar Euren Sportler unsanft vom Brett absteigen lassen und ihm möglichst viele Knochenbrüche zufügen. Jede Aufgabe lässt sich in drei Schwierigkeitsstufen bewältigen, wobei zum Aufstieg in der Rangliste schon die einfachste reicht. Regelmäßig trefft Ihr auf namhafte Profis, die sehr spezifische Anforderungen stellen – schafft Ihr auch diese, steigt Ihr schneller auf. Die Trennung zwischen Karriere und dem Klassik-Modus mit eigenen Arealen wurde aufgehoben: In jedem Stadtteil findet Ihr nun einen Passanten, bei dem Ihr die traditionelle Zwei-Minuten-Runde



360 An einer Xbox 360 dürfen zwei Kontrahenten gleichzeitig ran, online skatet Ihr gegen bis zu sieben Mitstreiter um die Krone des Rollbrettgotts.



360 Bei 'Nail the Trick' zoomt die Kamera ganz nahe an Eure Füße heran, damit Ihr möglichst genau seht, wie Eure Eigenbautricks geraten.



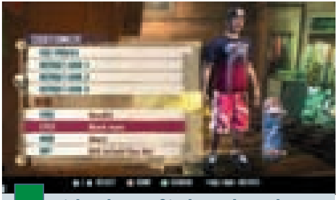
360 Gleich fallen die Kegel: Bei einigen Aufgaben geht es darum, Euren Skater möglichst schmerzhaft durch die Gegend kugeln zu lassen – Knochenbrüche inklusive.



360 Auch bei "Project 8" könnt Ihr wieder aus der vollen Trickkiste schöpfen: Bei Grinds und Lip-Handständen ist ein gutes Balance-Gefühl Pflicht.



360 Die Stadt wird von vielen Fußgängern und Mitskatern bevölkert: Den normalen Einwohnern klaut Ihr per Rempeleien schon mal 'Heizer'-Münzen, Auftraggeber sind durch einen leuchtenden Rand gekennzeichnet.


360 Nicht übermäßig komplex, aber handlich: der Charakter-Editor.

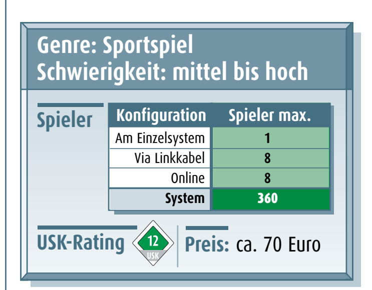
mit Zielen wie Mindestpunkten oder der Buchstabensammelei startet.
Habt Ihr zwischendurch genug von der Jagd nach dem Skaterthron, betätigt Ihr Euch mit anderen menschlichen Sportlern: An einer Xbox 360 können zwei Teilnehmer via Splitscreen ran. Online tummeln sich acht Athleten in einer Partie, zudem gibt es eine von "Tron" inspirierte Spielvariante: Jeder Trendsportler zieht eine farbige Mauer hinter sich her und muss versuchen, damit der Konkurrenz den Weg abzuschneiden.

Aufstieg mit Hindernissen

Dass "Project 8" ein NextGen-Produkt ist, erkennt man an unerwarteten Aspekten. So wurde (ähnlich wie bei diversen EA-Sports-Titeln) an einigen Stellen spürbar abgespeckt: Der Charakter-Editor erlaubt nicht mehr so viele Feinheiten wie früher, während Eigenbautricks oder Logos gleich komplett fehlen. Auch selbst gebastelte Skateparks gehören vorerst der Vergangenheit an, nur in bestimmten Bereichen der Stadt dürft Ihr eine Hand voll Rampen und Geländer abstellen. Die Karte der Umgebung im Pausenmenü lässt sich nur noch rudimentär zur Orientierung nutzen, während im Spiel ein Kompass grob den Weg weist – beim freien Fahren gibt's allerdings beides nicht.
Auch technisch ist der Generationensprung ein zweischneidiges Schwert: Die Animationen der Fahrer und die spektakulären Tricks überzeugen, dafür hapert es bei der Bildrate. Wenn Ihr durch die Gegend rollt, gehören Ruckler zum ständigen Bild und können in ungünstigen Momenten leider auch mal für Komplikationen sorgen, wenn Ihr dadurch bei der Ausführung komplexerer Tricks durcheinander kommt. *us*

Ulrich Steppberger

Ein Neubeginn mit viel Licht und Schatten: Das erste 'echte' NextGen-"Tony Hawk" liefert keine wirklichen Überraschungen – am Tricksystem wurde auch kaum etwas geändert, weshalb sich Serien-Kenner und -Könner gleich wieder heimisch fühlen. Neulinge werden dagegen diesmal bei Weitem nicht mehr so sachte an die Materie herangeführt, das arg knappe Tutorial hilft da nur begrenzt. Den Verzicht auf eine richtige Story zugunsten einer schlichten Rangliste finde ich zwar schade, doch die Rückkehr zu den traditionelleren Skater-Werten ist ansonsten gut gelöst. Die einzige echte Neuerung in Form des 'Nail the Trick' wurde unterhaltsam in Szene gesetzt, dafür vermisse ich einige liebgewonnene Standards der Vorjahre wie die verschiedenen Editoren, die abgespeckt oder ganz entfernt wurden. Dass "Project 8" nicht mehr die Wertungssphären der Vorjahre erreicht, liegt aber vor allem an zwei Dingen: Die Schwierigkeit einiger Aufgaben sorgt für Frust und die häufig schwankende Bildrate stört gelegentlich Euer Timing. Trotz allem ist "Tony Hawk" immer noch ein starkes Spiel – nur nicht mehr ganz so gut, wie es sein könnte.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 70 Euro


E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Neversoft, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ große Stadt mit vielen Bereichen
+ gelungenes 'Nail the Trick'-Feature
+ gut aussehende Sportler...

Contra
- ...aber häufige Grafikruckler
- viele Editoren wegrationalisiert
- Schwierigkeit teils frustrierend

Alternativen:
PS2 Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox Aggressive Inline (91%, MAN!AC 08/02)
NGC Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)


Tony Hawk's Project 8
Xbox 360
Grafik 64 %
Sound 78 %
88 % Spielspaß
Zurück zu den Wurzeln: gewohnt toll zu spielender Trendsportspaß, aber technisch mit Problemen.



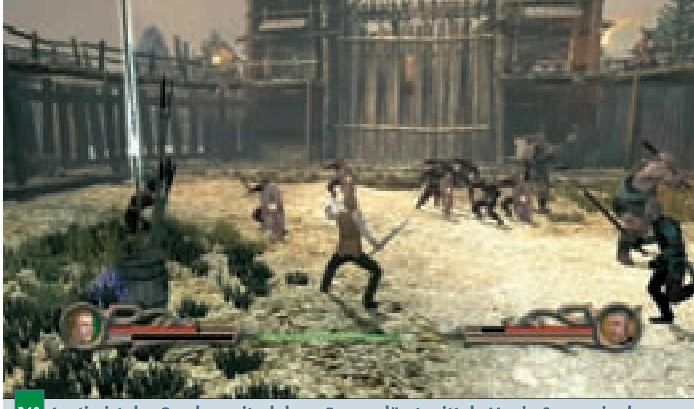
VIDEO AUF DVD!

Eragon

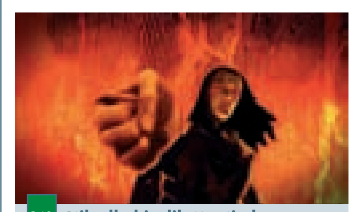
Der junge Jäger Eragon findet in dem Gebirgszug 'Buckel' einen pulsierenden blauen Stein. Ahnungslos schleppt er das Kleinod mit ins Haus seines Onkels – und staunt nicht schlecht, als nachts ein blaues Drachenbaby aus dem vermeintlichen Juwel schlüpft: Saphira. Von diesem Augenblick an verändert sich Eragons Leben ebenso drastisch wie unsanft: Der alte Dorfkauz Brom entpuppt sich als letzter Überlebender des totgeglaubten Drachenreiter-Geschlechts, das die Fantasy-Welt Alagaesia einst vor Schurken und Eroberern schützte – Eroberern wie dem fiesen König Galbatorix (im Film: John Malkovich), der seit dem Verschwinden der Reiter das Land regiert. Weil sich der Monarch von Eragon und seinem schuppigen Mündel bedroht fühlt, hetzt er ihm den Schatten Durza und dessen monströse Horden auf den Hals. Als Eragon das Haus des Onkels niedergebrannt und seinen Vormund gemeuchelt findet, bricht er zusammen mit Brom (Jeremy Irons) und der inzwischen fast ausgewachsenen Saphira auf, um Durzas Häschern zu entkommen. Am Ende der Reise hofft man, sich der aus Zwergen, Elfen sowie versprengten Menschen formierten Widerstandsbewegung anzuschließen. So viel zur Handlung von Christopher Paolinis Romanvorlage – und der im Dezember startenden Filmumsetzung. Entwickler Stormfront erzählt die im Original anrührende Geschichte in Zeitraffer, ergänzt sie um ein paar martialische Ereignisse und funktioniert die Vorlage zu Haudrauf-Action in "Der Herr der Ringe"-Machart um.

Kloppen und Zaubern

Wie es sich für einen ordentlichen Fantasy-Helden gehört, streckt der angehende Drachenreiter seine Widersacher vorzugsweise mit wuchtigen Schwerthieben nieder. Wie bei



360 Lustig ist das Drachenreiterleben: Eragon lässt mittels Magie Speere in den Gegnerpulk sausen, inzwischen hält der KI-gesteuerte Brom die Meute in Schach.



360 Stilvolle bis dilettantische Sequenzen erzählen die Geschichte.

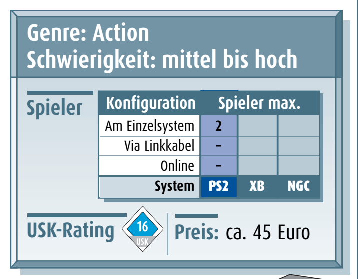
Robert Bannert



Die "Herr der Ringe"-Spiele und das interaktive "Narnia" ließen zumindest einen Hauch von Entwickler-Fantasie erkennen, "Eragon" jedoch gerät zur belanglosen Stangenware. Zwischen meist viel zu chaotischen Massenschlägereien, ständig wiederkehrenden Angriffsmustern und vielen ungeschickt gewählten Kamerawinkeln hat der Spielspaß ungefähr so viele Chancen wie ein Urgal in Saphiras Klauen. Zugegeben: Viele fesche Level-Aufbauten, der klangvolle Fantasy-Soundtrack und die entspannten Drachenritte machen Laune. Wer die genießen will, der hackt sich durch "Eragon" am besten im niedrigsten Schwierigkeitsgrad und auf der PS2 – denn hier steuert sich der Fantasy-Junior einen Tick flotter und intuitiver als in der oft zu steif geratenen Xbox-360-Fassung.



360 Stellen den grafischen wie dramaturgischen Höhepunkt der "Eragon"-Versoftung dar: die hübsch inszenierten Drachenritte. Hier stellt Ihr auf Saphiras Rücken den bestialischen Razac-Dienern von Schatten Durza nach.

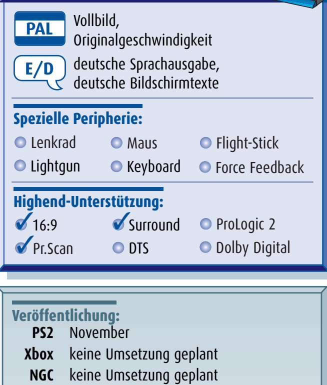


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 45 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ Pr.Scan
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 November
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Stormfront, USA
Hersteller: Vivendi Universal
Website: www.vugames-europe.com

Pro
+ Kontrollen sind schnell verinnerlicht
+ einige wunderschöne Texturen
+ schmissiger Fantasy-Soundtrack

Contra
- teils lächerliches Rumgehampel
- extrem abwechslungsarm
- liebloses Leveldesign

Alternativen:

PS2	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr... (80%, MAN!AC 1/04)
Xbox	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr... (80%, MAN!AC 1/04)
NGC	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr... (80%, MAN!AC 1/04)

Eragon

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 75 %
63 % Spielspaß

Nett inszeniertes Geschnetzel, das es aber nicht mit "Der Herr der Ringe" aufnehmen kann.

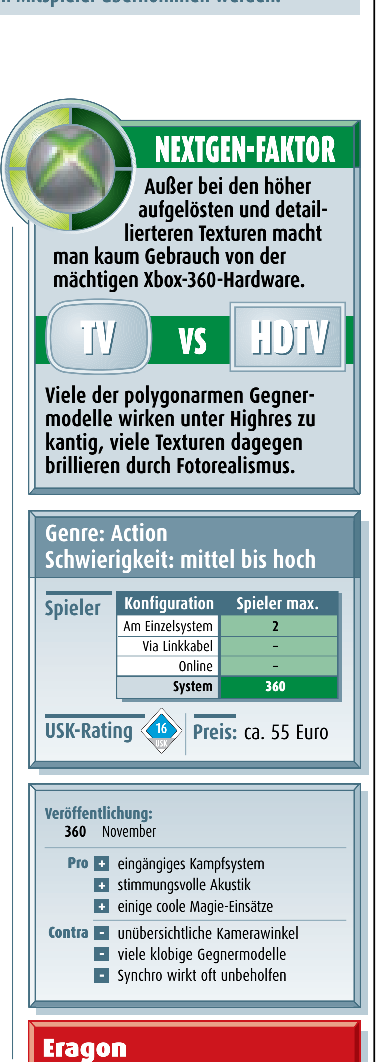


PS2 Eragon wirft sich für den gestrauchelten Brom in die Bresche. Sein ergrauter Mentor darf übrigens jederzeit von einem Mitspieler übernommen werden.

"Die Rückkehr des Königs" bemüht Stormfront hierfür das altbewährte Beat'em-Up-Konzept: Der eine Button lässt schnelle, aber schwache Schläge aufs Gegnerhirn prasseln – der andere löst eher behäbige, jedoch umso mächtigere Attacken aus. Genretypisch dürft Ihr beide Angriffsformen zu komplexen Kombinationen aneinanderreihen und so auch das eine oder andere Spezialmanöver ausführen – z.B., um Eurem Widersacher das Knie in die Monsterfresse zu rammen oder ihm von hinten an die Gurgel zu springen. Wer sich seiner Feinde lieber sicher und vornehm entledigt, der zückt dann und wann den Bogen, um weiter entfernte Opfer mit Pfeilen zu spicken: Je länger Ihr die 'Spann-Taste' gedrückt haltet, desto präziser der Schuss und größer die Schadenswirkung.

Weit weniger berechenbar ist die Magie: Lädt eine leuchtende Hand zum Einsatz Eragons übernatürlicher Talente ein, haltet Ihr Schulter- und Aktions-Button so lange gedrückt, bis das gewünschte Ergebnis eintritt. Letzteres variiert von Situation zu Situation erheblich: Mal schwenkt Ihr einen Lastenkran am Pier, um anschließend daran entlang zu kraxeln – dann wiederum formt Ihr aus zerborstenen Holzlatten eine komfortable Treppe oder Behelfsbrücke.

Fast immer möglich ist dagegen der kämpferische Einsatz Eurer Zauberfertigkeiten: Ist der Balken für die magische Energie voll, dürft Ihr mit Hilfe der mystischen Kräfte den Gegner ins Taumeln bringen oder aufdringlichen Schildträgern ihren Schutz aus der Hand hexen. *rb*



NEXTGEN-FAKTOR

Außer bei den höher aufgelösten und detaillierteren Texturen macht man kaum Gebrauch von der mächtigen Xbox-360-Hardware.

TV VS HDTV

Viele der polygonarmen Gegnermodelle wirken unter Highres zu kantig, viele Texturen dagegen brillieren durch Fotorealismus.

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating 16 | Preis: ca. 55 Euro

Veröffentlichung:
360 November

Pro
+ eingängiges Kampfsystem
+ stimmungsvolle Akustik
+ einige coole Magie-Einsätze

Contra
- unübersichtliche Kamerawinkel
- viele klobige Gegnermodelle
- Synchro wirkt oft unbeholfen

Eragon

Xbox 360
Grafik 67 %
Sound 75 %
62 % Spielspaß

Spielbares, aber lahmes Metzel-Märchen um Drachen, Monster und Magie.

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
24 Stunden Online-Shoppen
primalgames.de
Nintendo Wii Games
Nintendo Wii Sport Pack
249,95
Portofreie Lieferung ab 24 Euro*
Wir führen auch das Programm für
X-BOX
GAMECUBE
PC GAMES
NINTENDO DS
NINTENDO GAMEBOY
ANIME&DVD
TRADING CARDS
Mehr unter
primalgames.de
Bestellungen oder Vorbestellungen unter:
02 34-9 16 06 30



F.E.A.R.



360 "F.E.A.R." gegen einen: Drei Gegner nehmen Euch aus der Deckung heraus unter Beschuss, ein vierter versucht Euch heimtückisch von rechts zu flankieren.



360 Mit Nachtsichtgerät und flinken Stealth-Manövern heizt Euch der Sam Fisher-Klon ordentlich ein, während Glassplitter in Zeitlupe durch die Luft wirbeln.

Michael Herde

F.E.A.R. gewinnt! Die intensivsten Shoot-Outs seit dem 98er "Half-Life" entwickeln durch die teamorientierte Schlaumeier-KI und den Einsatz der Zeitlupe eine mitreißende Dynamik. Die beklemmende Atmosphäre lebt vom schaurig-schönen Schattenspiel und Funkenflug – die überragende Klangkulisse leistet ihren Beitrag. Erschrocken habe ich mich jedoch im Verlauf der etwas albernen, aber ungewöhnlich erzählten Geschichte nur zweimal. Leider haben die Entwickler bei der Umsetzung vom PC eine vernünftige Rumble-Unterstützung ebenso vergessen wie eine auf großen Fernsehern gut sichtbare Trefferanzeige. Die kleinen Blutwölkchen überseht Ihr allzu schnell – so sterbt Ihr trotz üppigen Heil-Vorrats ruckzuck einige Tode. Als weitaus störender empfinde ich eine Anpassungsschlamperei, die auf die Enfernung der US-Splattereffekte zurückzuführen ist: Manche Gegner verschwinden nach Shotgun-Treffern spurlos. Und weshalb müssen 360-Spieler auf blutende Gegner verzichten, wo selbige doch in der ebenfalls ab 18 freigegebenen PC-Version enthalten sind? Trotz der genannten Mängel solltet Ihr Euch diesen intensiven Shooter aber nicht entgehen lassen!

Der Herzschlag pocht in meinen Schläfen, während ich das leerstehende Industriegebäude durchquere. Ich bin umgeben von monochromer Düsternis. Da! Ein Schatten huscht an der Wand entlang – mein eigener. Die Taschenlampe an. Der kleine Lichtkegel durchbohrt die Finsternis. Besser. Eine Treppe führt mich tiefer in den Bauch dieses gottverlassenen Ortes. Wenige Schritte später höre ich in der Ferne einen verzerrten Schrei. Was war das? Wurde ich bemerkt? Nichts geschieht. Niemand kommt. Die Anspannung steigt, mein Körper ist erschöpft. Was nun? Völlig unerwartet bricht hinter mir ein Inferno los. Erschrocken schnelle ich herum, Lichter blitzen auf. Vor mir eine vermummte Gestalt. Der Kerl hat mich ausgetrickst und sich von hinten angeschlichen. Von rechts nähert sich ein weiterer. Wohin? Eine Flucht scheint unmöglich. Plötzlich verlangsamt sich die Welt um mich herum, als ob die Zeit stehen bliebe. Ich eröffne das Feuer. Dumpfes Dröhnen wummert in meinen Eingeweiden. Der Krieger weicht hinter Kisten zurück. Meine Schüsse fressen sich durch Holz und küssen blankes Metall. Erhellt von gleißenden Funken schweben Splitter in der Luft, als das erste Blei auf Fleisch trifft. Langsam stürzt mein Opfer zu Boden. Der zweite Soldat sucht sein Heil jenseits eines geschlossenen Fensters und hechtet los. Doch ich bin schneller: Noch während klirrend Glas zerbirst, wechsle ich meine Waffe und nagle ihn mit einem Stahlbolzen an die Wand. Leblose Glieder baumeln an seinem schlaffen Körper, als sich die Umwelt wieder beschleunigt.

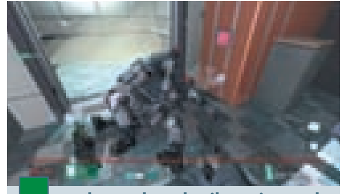


360 Immer wieder wird Euer Protagonist von Visionen heimgesucht: Hier beobachtet Ihr Klon-Kommandant Paxton Fettel und die rätselhafte Alma beim Leichenschmaus. Bizarre audiovisuelle Effekte und erstaunlich viel Blut verstören zarte Gemüter.

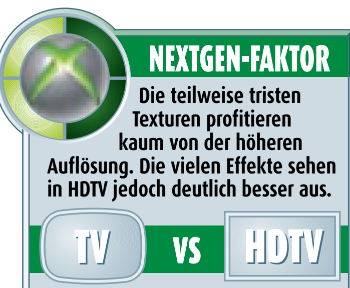
Akte X lässt grüßen!

Wer um alles in der Welt begibt sich in eine solche Situation? Natürlich der Neue! Beim 'First Encounter Assault Recon' seid Ihr der Frischling. Die Eliteeinheit der US-Armee erkundet paranormale Aktivitäten. Als das menschliche Forschungsobjekt Paxton Fettel einen blutigen Aufstand anzettelt, wird ein Team in die Gebäude des Armacham-Rüstungskonzerns entsandt. Fettel kontrolliert mit telepathischen Fähigkeiten die Kämpfer einer Klon-Einheit. Eure Kollegen werden auf unerklärliche Weise liquidiert und allem Anschein nach steckt hinter Fettels Rachefeldzug ein mysteriöses Mädchen.

Die Entwickler orientierten sich bei der kleinen Alma offensichtlich an Filmen wie "The Grudge", "Ring" oder "Akira" – im Verlauf der zwölf Kapitel sorgt das PSI-Mädel immer wieder für Angst und Schrecken in der Düster-Action. Euer erster Auftrag lautet



360 Dank Havok 2-Physik-Engine und Ragdoll-Technologie türmen sich erledigte Gegner ohne Clipping-Fehler.



NEXTGEN-FAKTOR

Die teilweise tristen Texturen profitieren kaum von der höheren Auflösung. Die vielen Effekte sehen in HDTV jedoch deutlich besser aus.

TV VS HDTV

Auf älteren Geräten erzeugt das Action-Feuerwerk zwar immer noch viel Stimmung, eingeblendete Texte sind jedoch kaum mehr lesbar.



360 In Zeitlupe lässt "F.E.A.R." seine NextGen-Muskeln spielen: Zahlreiche Licht- und Partikeleffekte verwöhnen das Auge, vorbeifliegende Projektile durchschneiden die Luft; die detailreichen Gegner bewegen sich äußerst geschmeidig durch die Levels.

denn auch, Paxton Fettel im Alleingang aufzuspüren und dingfest zu machen. Stück für Stück erschließt Ihr Euch die grausigen Hintergründe. Hört Anrufbeantworter ab und durchsucht Computer nach relevanten Informationen! Die Mitglieder Eures Einsatz-Teams analysieren diese Daten und teilen Euch die neuesten Erkenntnisse via Funk mit.

Eins, zwei, drei – F.E.A.R!

Die 360-Umsetzung des actionlastigen PC-Shooters führt Euch durch Industriehallen, Büroetagen und verwinkelte Versorgungstrakte – Konsolen-Kämpfer erwartet eine zusätzliche Bonus-Mission. Neben der Story-Kampagne versucht Ihr Euch an vier 'Sofort-Action'-Szenarien. Bis zu drei Shooter-typische Wummen führt Ihr mit Euch, ungewöhnlich im Arsenal ist das hochmoderne Partikelgewehr: Ein Treffer verwandelt Eure Feinde in rauchende Skelette. Gepanzerten Klonkriegern rückt Ihr hingegen mit dem Stahlbolzen verschießenden 'Penetrator' auf den Leib.

Die gesamte Munition verbraten? Hebt die Waffen erledigter Gegner auf oder vermöbelt Widersacher im Nahkampf. Mit dem Gewehrkolben in der Magengrube oder Eurem Stiefel im Gesicht geben Fettels Schergen erstaunlich schnell klein bei. Gegen mehrere Fieslinge habt Ihr so jedoch keine Chance. Meist patrouillieren sie im Team und koordinieren ihr Vorgehen mit großem Geschick. Zum Glück könnt Ihr bis zu zehn Medikits horten und nach Bedarf einsetzen.

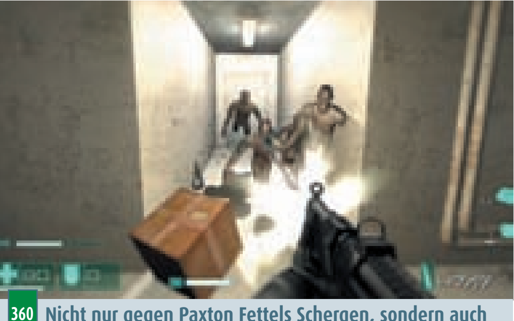
Besonders spektakulär werden die knallharten Schießereien durch Einsatz der aktuell angesagten Zeitlupe. Wie im PS2- und Xbox-Ego-Shooter "Project: Snowblind" bewegt sich Euer Held durch übermenschliche Reflexe so schnell, dass Ihr die Umgebung verlangsamt wahrnehmt. Hier protzt die farbarm-triste Grafik mit Partikel- und Lichteffekten. Getroffene Gegner fliegen dank Ragdoll-Engine und Havok-2-Physik durch die Luft, Kisten zersplittern, selbst Wände werden in Mitleidenschaft gezogen. Erst durch überlegten Einsatz dieser Zeitlupen-Fähigkeit habt Ihr eine Chance gegen die äußerst clever agierenden, meist in Teams auftretenden KI-Schurken. Aber Obacht: Der Reflex-Boost steht nicht unbegrenzt zur Verfügung, lädt sich jedoch selbstständig wieder auf! *mh*

Matthias Schmid

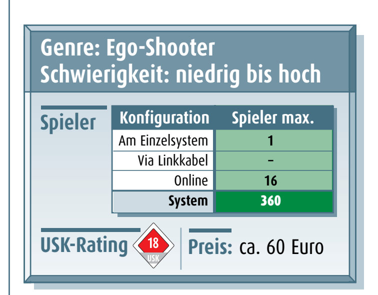
F.amose, E.xtreme, A.temberaubende und R.affinierte Baller-Einlagen heben den Ego-Shooter weit über die durchschnittliche Genrekonkurrenz. Eintönige Optik, lineares Level-Design und instabiler Online-Modus hätten dies sicherlich nicht geschafft. Wer jedoch auf packende Shoot-Outs steht, kommt an "F.E.A.R." nicht vorbei – dank gesichtslosen, aber intelligenten Schurken, dicken Wummen und der hervorragend in Szene gesetzten Zeitlupen-Funktion setzt "F.E.A.R." in dieser Hinsicht Maßstäbe. Während notorische Nörgler beim Slow-Motion-Einsatz Abnützungserscheinungen beklagen, könnte ich stundenlang durch Staub- und Partikelwolken tanzen. Die Kürzung um Blutfontänen ist sehr ärgerlich, vermitteln doch die roten Spritzer eine bessere Trefferrückmeldung.



360 Weicht den Raketen dieses resistenten Kampfroboters aus und rückt ihm mit dicken Wummen auf den Leib.



360 Nicht nur gegen Paxton Fettels Schergen, sondern auch gegen Almas Spukerscheinungen müsst Ihr Euch behaupten.

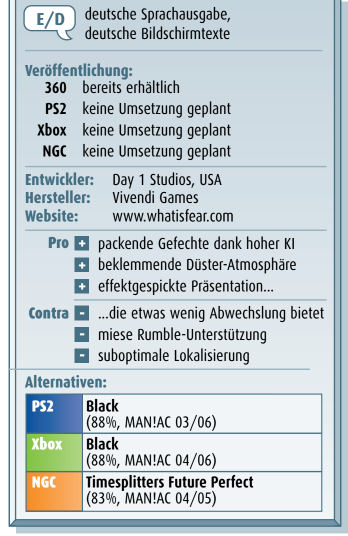


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	16
System	360

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro



E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360 bereits erhältlich
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Day 1 Studios, USA
Hersteller: Vivendi Games
Website: www.whatisfear.com

Pro
- packende Gefechte dank hoher KI
- beklemmende Düster-Atmosphäre
- effektgespickte Präsentation...

Contra
- ...die etwas wenig Abwechslung bietet
- miese Rumble-Unterstützung
- suboptimale Lokalisierung

Alternativen:

PS2	**Black** (88%, MAN!AC 03/06)
Xbox	**Black** (88%, MAN!AC 04/06)
NGC	**Timesplitters Future Perfect** (83%, MAN!AC 04/05)



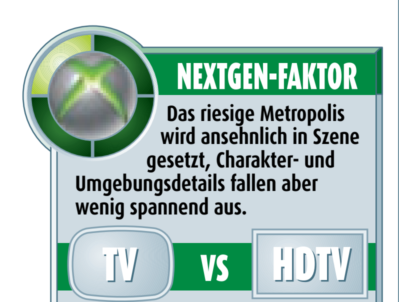
F.E.A.R.

Xbox 360
Grafik 75 %
Sound 87 %
86 % Spielspaß

Effektreiche und fordernde Horror-Action mit Zeitlupeneffekt und ultra-cleveren Gegnern.



Superman Returns

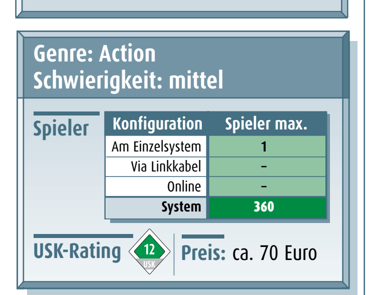


NEXTGEN-FAKTOR

Das riesige Metropolis wird ansehnlich in Szene gesetzt, Charakter- und Umgebungsdetails fallen aber wenig spannend aus.

TV VS HDTV

Das Geschehen kommt auch auf alten Glotzen ohne sichtliche Abstriche rüber. Vorbildlich: Vollbild und 50 Hz werden unterstützt.

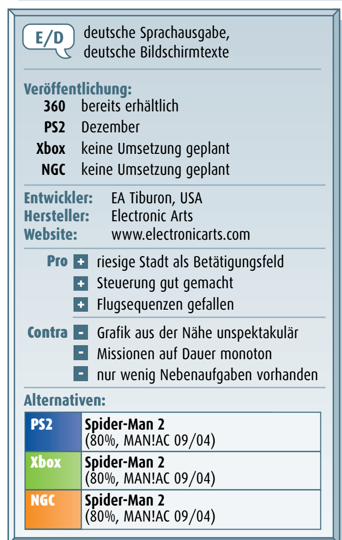


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 70 Euro



E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich
PS2 Dezember
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

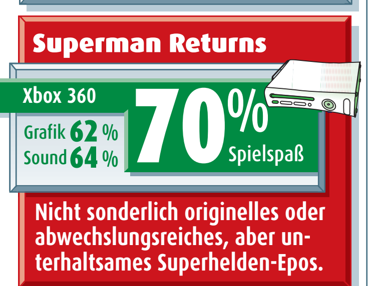
Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.com

Pro
+ riesige Stadt als Betätigungsfeld
+ Steuerung gut gemacht
+ Flugsequenzen gefallen

Contra
- Grafik aus der Nähe unspektakulär
- Missionen auf Dauer monoton
- nur wenig Nebenaufgaben vorhanden

Alternativen:

PS2	Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 09/04)
Xbox	Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 09/04)
NGC	Spider-Man 2 (80%, MAN!AC 09/04)



Superman Returns

Xbox 360
Grafik 62 %
Sound 64 %
70 % Spielspaß

Nicht sonderlich originelles oder abwechslungsreiches, aber unterhaltsames Superhelden-Epos.



360 Superman ist auch ein begabter Faustkämpfer: Stärkere Gegner sind oft gegen Eure Kräfte immun und lassen sich nur mit gezielten Hieben ausknocken.

Der größte aller Superhelden hat sich mit seinem NextGen-Debüt Zeit gelassen: Ursprünglich sollte "Superman Returns" zum Kinostart des Films erscheinen, doch daraus wurde nichts – EA Tiburon (ansonsten mit der Massenfertigung der jährlichen "Madden NFL"-Updates ausgelastet) brauchte noch mehr Zeit. Immerhin hat's aber nun rechtzeitig vor Weihnachten und zur DVD-Veröffentlichung geklappt.

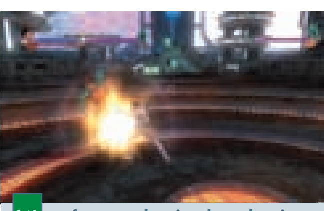
Der Mann aus Stahl

Dem Namen entsprechend steht die Handlung der Filmvorlage im Mittelpunkt, doch zusätzlich bekommt Ihr es mit einer Reihe Schurken aus den Comics zu tun: Der blecherne Bösewicht Metallo gibt sich ebenso ein Stelldichein wie der skurrile Mr. Mxyzptlk (der Euch Aufgaben wie Wettrennen oder Zerstörungsorgien abverlangt), der durchgeknallte Klon Bizarro oder Mongul, Herrscher der außerirdischen Gladiatorenwelt Warworld. Bis auf Letzteren, dem Ihr zu Beginn in seiner Arena gegenüber steht, tummelt sich der Rest in Supermans irdischer Wahlheimat – Metropolis. Die gigantische Stadt ist der Schauplatz fast des gesamten Spiels: Ihr könnt dort überall hinfliegen, wo Ihr wollt. Auf einer kleinen Karte wird stets der Ort der nächsten Mission eingeblendet: In der Regel geht es darum, Schurken auszuschalten, manchmal müssen aber z.B. Brände gelöscht werden. Für seine heldenhaften Taten benutzt Superman neben den Fäusten auch seine Spezialfähigkeiten: Hitzeblick, Eisatem und Superpuste finden dank aufschaltbarer Markierung auf Knopfdruck ihr Ziel. Eine Prise Taktik kommt ins Spiel, wenn Ihr gegen dickere Gegner antretet: Manche Schurken sind gegen bestimmte Angriffe immun, so stören sich z.B. feuerspeiende Drachen natürlich wenig an heißen Strahlen. Ganz große Feindesbrocken bewerft Ihr am besten mit Autos, die Ihr aufsammelt.

Da Superman nahezu unverwundbar ist, müsst Ihr stattdessen auf die Stadt aufpassen: Randalierende Bösewichte und Kollateralschäden sorgen dafür, dass Metropolis Schaden nimmt. Nur wenn Ihr die Gefahren zügig beseitigt, bleibt die City erhalten – bringt Ihr außerdem nach einer Schlacht verletzte Passanten zum Krankenwagen, winken Gesundheitsboni. *us*



360 In einer skurrilen Nebenaufgabe lauft Ihr als Anti-Held Bizarro Amok.

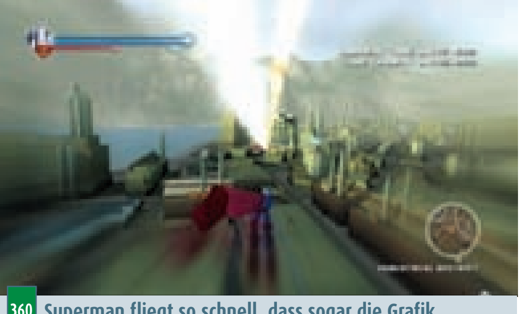


360 Anfangs steht ein Abstecher in eine futuristische Gladiatorenarena an.

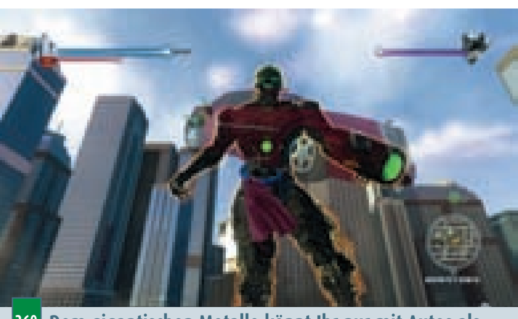
Ulrich Steppberger



Das beste Superman-Spiel aller Zeiten? Okay, angesichts der legendären Spielspaß-Katastrophen, die den Mann aus Stahl bei (fast) allen Versuchen bisher ereilt haben, ist das nicht so schwer. Aber auch für sich allein betrachtet ist "Superman Returns" eine solide Angelegenheit. EA Tiburon hat sich deutlich vom Marvel-Kollegen "Spider-Man" inspirieren lassen – nur, dass der Held hier fliegt statt schwingt. Wenn Ihr im Rekordtempo über das gewaltige Metropolis flitzt, macht das schon was her, zumal dann die Grafik nicht so karg wirkt: Seid Ihr dagegen am Boden, sieht's nur wenig NextGen-mäßig aus. Leider lassen die Entwickler viel Potenzial ungenutzt, außer ständigen Prügeleien gibt's auf Dauer wenig zu tun – die machen dafür aber eine Weile Spaß.

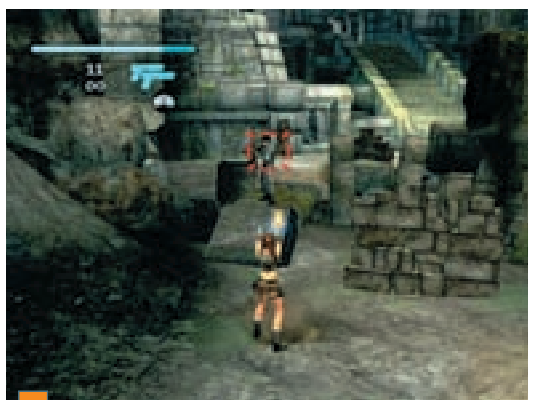


360 Superman fliegt so schnell, dass sogar die Grafik verschwimmt – der Effekt kann sich aber sehen lassen.



360 Dem gigantischen Metallo könnt Ihr nur mit Autos als Wurfgeschossen etwas anhaben.

Tomb Raider: Legend



NGC Kanonenfutter: Die gelegentlichen Feuerduelle stellen bis auf wenige Ausnahmen keine Herausforderung dar.

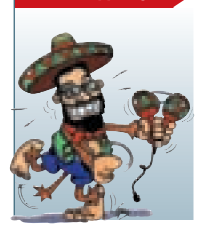


NGC Die zwei Motorradfahrten sind zwar eine Abwechslung vom Gerenne, aber zu langatmig und ideenlos ausgefallen.

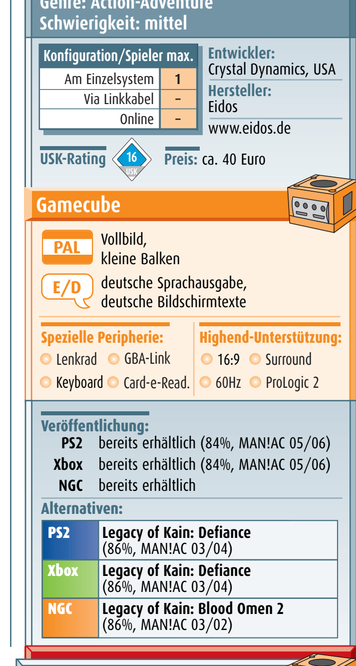
Während allerorts die Software-Unterstützung für den Gamecube am Versiegen ist und selbst Nintendo nur noch "Zelda" nachschiebt, hat Eidos ein Herz für die Würfelspieler. Ergo findet sich dieser Tage mit "Tomb Raider: Legend" noch ein hochkarätiger Titel ein – zwar mit mehr als einem halben Jahr Verspätung zu PS2 und Xbox, aber wenigstens kommt's überhaupt noch.

Mit neuem Entwickler (Crystal Dynamics anstelle von Core Design) zeigt sich Lara Croft nach dem wenig beliebten "Angel of Darkness"-Vorgänger wieder von ihrer besten Seite: Die Forscherin durchreist acht Szenarien rund um den Erdball von Peru bis Kasachstan, bewältigt vielfältige Kletterpassagen und nimmt zwischendurch feindselige Söldner aufs Korn. Neben einer neuen Steuerung, bei der Ihr die Heldin erstmals ohne Bindung an eine unsichtbare Gitterstruktur und damit deutlich freier durch die Gegend dirigiert, sorgen ein paar neue Werkzeuge für frischen Wind: Mit einem Greifhaken schwingt Ihr über Abgründe oder zieht Objekte zu Euch heran. Ein spezielles Fernglas hilft dabei, nützliche oder manipulierbare Objekte zu sichten, während ein kleines Licht selbst dunkelste Passagen auf Knopfdruck erhellt. Meistens ist Lara zu Fuß unterwegs und stets Herrin des Geschehens, gelegentlich müsst Ihr aber bei halbautomatischen 'Quick Time Events' reaktionsschnell vorgegebene Knöpfe drücken. Außerdem schwingt sich das patente Mädel zweimal auf ein Motorrad, um zum nächsten Ziel zu flitzen. *us*

Ulrich Steppberger



Lara kommt spät, aber wirkungsvoll: Auch auf dem Gamecube hat Crystal Dynamics gute Arbeit abgeliefert. Die Würfel-Fassung ist absolut identisch mit den anderen Heimkonsolenversionen, besitzt also die gleichen Stärken und Schwächen: So gute Kontrolle wie diesmal hattet Ihr noch nie über die Forscherin, die Kletterpassagen machen immer noch eine Menge Spaß. Auch die neuen Utensilien liefern Material für eine Reihe netter, wenn auch meist wenig anspruchsvoller Rätsel. Dafür gerieten die Ballereinlagen schlicht und die Motorradfahrten so dröge und schwammig wie eh und jeh. Technisch platziert sich das Gamecube-"Tomb Raider" zwischen Xbox und PS2 – wer Ms. Croft mangels anderer Hardware noch nicht begleiten konnte, darf sich jetzt drüber freuen.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Crystal Dynamics, USA
Hersteller: Eidos
www.eidos.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 40 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, kleine Balken
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (84%, MAN!AC 05/06)
Xbox bereits erhältlich (84%, MAN!AC 05/06)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
Xbox	Legacy of Kain: Defiance (86%, MAN!AC 03/04)
NGC	Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/02)

Gamecube
Grafik 81 %
Sound 76 %
84 % Spielspaß

Auch auf dem Gamecube gelungen: Laras Abenteuer ist überzeugend, aber leider sehr kurz.



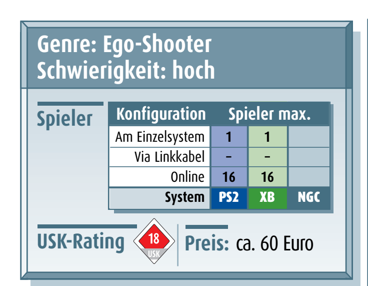




Xbox 360



Call of Duty 3

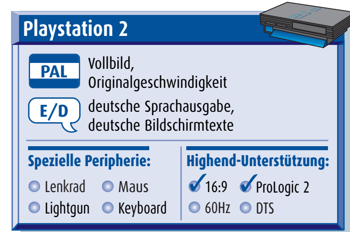


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	16	16	
System	PS2	XB	NGC

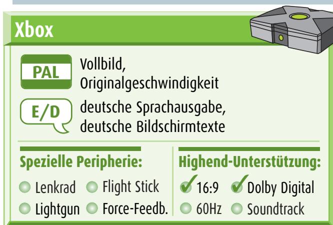
USK-Rating 18 — Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

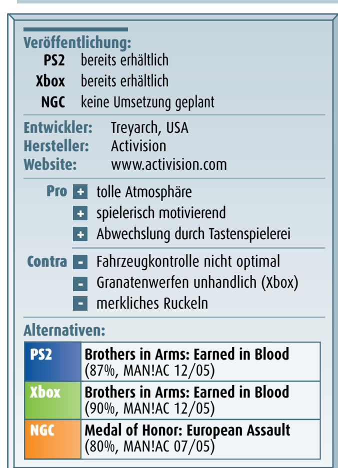
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.com

Pro
+ tolle Atmosphäre
+ spielerisch motivierend
+ Abwechslung durch Tastenspielerei

Contra
– Fahrzeugkontrolle nicht optimal
– Granatenwerfen unhandlich (Xbox)
– merkliches Ruckeln

Alternativen:
PS2: Brothers in Arms: Earned in Blood (87%, MAN!AC 12/05)
Xbox: Brothers in Arms: Earned in Blood (90%, MAN!AC 12/05)
NGC: Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)



Call of Duty 3

Playstation 2: 85% Spielspaß — Grafik 82 %, Sound 88 %

Xbox: 85% Spielspaß — Grafik 80 %, Sound 90 %

Intensives, actionreiches Kriegsspektakel mit teils unhandlicher Steuerung.

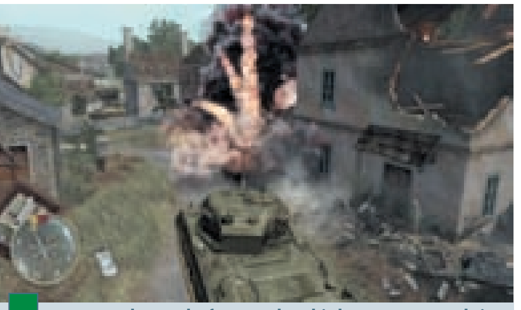


360 "Call of Duty 3" setzt Euch permanent unter Druck: Ständig beharken Euch Feinde und das Spieldesign treibt Euch unbarmherzig vorwärts. Auch optisch wird einiges geboten: Massig Partikeleffekte tragen ihren Teil zur gelungenen Atmosphäre bei.

"Franzosen können nur zwei Dinge richtig gut: Aufgeben und küssen." Was der britische Kommandosoldat Corporal Keith damit schmeichelhaft ausdrückt, ist, dass der französische Widerstand dringend Unterstützung im Kampf gegen die Deutsche Wehrmacht benötigt. Ihr folgt dem Ruf der Pflicht und stürzt Euch zum dritten Mal in Activisions virtuellen Völkerkonflikt. Anders als die Vorgänger spielt "Call of Duty 3" ausschließlich in Frankreich, trotzdem nehmt Ihr im Laufe von 14 Kapiteln die Rolle unterschiedlicher Kriegsparteien an: Ihr kämpft Euch als amerikanischer Infanterist durch zerbombte Städte, geht als polnischer Panzerpilot auf Tigerjagd, stürmt unter kanadischem Banner deutsche Bunker und befreit als britischer Soldat französische Geiseln. Dass sich daraus keine kohärente Story entwickelt, stört ebenso wenig wie das minimalistische Spielprinzip. Action, Adrenalin und eine präzise Shooter-Steuerung sind die Zutaten, die das "Call of Duty 3"-Menü bestimmen. Der Koch ist diesmal zwar ein anderer – nicht mehr Serienschöpfer Infinity Ward, sondern "Call of Duty 2: Big Red One"-Entwickler Treyarch hat Hand angelegt –, an der erfolgreichen Rezeptur des Vorgängers hat sich wenig geändert. An der Seite dutzender computergesteuerter Kameraden rennt Ihr über das Schlachtfeld, kämpft Euch durch zerstörte Häuser und ballert, bis die Waffe glüht. Ganz ohne Taktik kommt "Call of Duty 3" dann doch nicht aus: Nur wer permanent Deckung sucht, mit Kimme und Korn zielt und ein volles Magazin in der Waffe hat, wird das Schlachtfeld lebend verlassen.

Abwechslung ist Trumpf

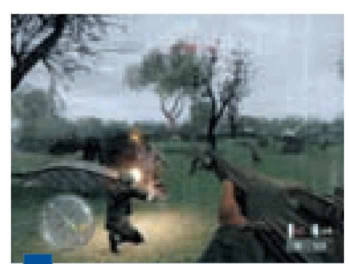
Dank omnipräsenter Alliierten-Unterstützung fühlt Ihr Euch als Teil einer großen Kriegsmaschinerie. Doch auch wenn Ihr es vielleicht nicht merkt, steht stets Ihr im Mittelpunkt des Geschehens. Erst mit Euch wagen die Kameraden den Vorstoß und erst



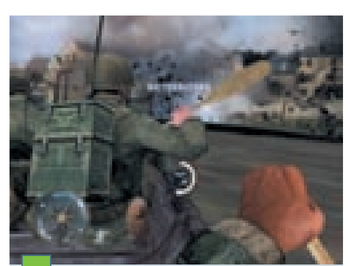
360 Panzer und Jeep dürfen aus der Third-Person-Perspektive gesteuert werden, was die Qualität der Fahrmissionen hebt.



360 Teamspieler freuen sich über flüssige Scharmützel, internationales Kanonenfutter und bessere Lobby-Verwaltung.



PS2 Auf PS2 und Xbox kämpfen weniger Soldaten auf dem Schlachtfeld – der Atmosphäre schadet's nicht.



XB Im Takt bleiben: Simple Tastenspielchen beim Rudern oder Bombenlegen prüfen Eure Padbeherrschung.



360 Die Nahkämpfe fallen spielerisch schlicht aus, sorgen aber für willkommene Abwechslung vom bleihaltigen Spielpart. So dicht am Feind könnt Ihr außerdem die detaillierten Charaktermodelle in all ihrer Pracht bewundern.

Janina Wintermayr



Bombastisch! "Call of Duty 3" erfindet das Genre nicht neu und ist spielerisch nicht einmal besonders komplex, hat sich seinen Spitzenplatz aber redlich verdient. Optisch und akustisch gehört die Xbox-360-Version zum Besten, was derzeit an Ego-Shootern auf Konsolen geboten wird. Der satte Sound und die detailreiche Grafik (Gräser wiegen sich im Wind, die Kleidung Eurer Kameraden verdreckt) sorgen für eine hochdramatische Stimmung. Gut ins Gesamtkonzept fügen sich die simplen Tastenspielchen ein und lockern gleichzeitig den extrem actionlastigen Spielpart auf. Nicht optimal sind weiterhin die Fahrmissionen mit Jeep und Panzer. Wie schon der Vorgänger ist das Spiel ordentlich schwer, ohne jedoch Frust zu provozieren. Der Spielspaß steht auch im Multiplayer-Modus hoch im Kurs, was die verbesserte Online-Verwaltung unterstreicht. Technisch können die CurrentGen-Versionen nicht mit der Xbox 360 mithalten, liefern aber auf ihren Plattformen eine überdurchschnittliche Vorstellung ab – leider mit längeren Ladezeiten und verstärkt ruckelnder Optik. Bei der Xbox-Fassung fällt außerdem die unhandliche Benutzung von Granaten negativ auf.

nach der Eroberung einer feindlichen Stellung rücken keine Gegner mehr nach. Die Angriffsziele sind fest vorgegeben und werden von Euch in linearer, manchmal willkürlicher Reihenfolge abgefertigt. Wenige Male müsst Ihr Euch zwischen zwei oder mehreren Routen entscheiden, was den Spielverlauf aber nur minimal beeinflusst. Der Rest der Mission läuft in geordneten, vom Entwickler vorgegebenen Bahnen. Der schematische Aufbau wird jedoch immer wieder von simplen Geschicklichkeits-Aktionen unterbrochen: Dann gilt es beim Bombenlegen eingeblendete Tasten zu drücken, beim Rudern eine Halbkreisbewegung mit dem Analogstick zu vollführen oder einen Kran durch Hoch-runter-Bewegungen zu bedienen. Dramatisch wird es, wenn Ihr fünfmal im Spiel in einen gescripteten Nahkampf geratet und hektisch die Schultertasten bearbeitet, um Euch zu befreien. Eine weitere Neuerung betrifft den Umgang mit Granaten: Gegnerische Sprengeier könnt Ihr nun zum Feind zurückschleudern, bevor diese explodieren.

Wie schon im ersten Teil nehmt Ihr in einer Mission Platz in einem Panzer. Zusätzlich dürft Ihr mehrmals einen Geländewagen lenken, respektive das aufgesetzte MG bedienen, während Euer Kollege Gas gibt. Die Vehikel steuern sich nicht besonders präzise, dafür könnt Ihr in die Third-Person-Perspektive umschalten.

Die Frankreich-Offensive ist mit Ende der knapp 10-stündigen Kampagne zwar gewonnen, im Multiplayer-Modus geht der Krieg jedoch weiter. Sechs Modi, unter anderem Deathmatch, Capture the Flag und Teamschlacht sowie neun riesige Karten locken Spieler, sich mit der internationalen "Call of Duty 3"-Gemeinschaft zu messen. Während die Xbox-360-Version zusätzlich eine Vierspieler-Splitscreen-Option beinhaltet, dürfen auf Xbox und PS2 nur Online-Zocker der Multiplayer-Schlacht frönen. Der Solo-Modus ist dagegen auf allen Konsolen identisch. Die CurrentGen-Versionen unterscheiden sich lediglich grafisch. *jw*



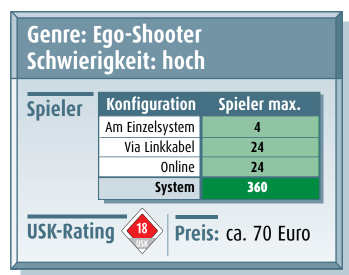
XB Optisch macht die Xbox-Version eine schicke Figur, aber nur bei NextGen könnt Ihr feinste Details wie Schriftgravuren und Rillen auf dem Gewehr erkennen.

NEXTGEN-FAKTOR

So macht NextGen Spaß: Beeindruckende Texturen, detaillierte Charaktere und Effekte gibt's hier en masse.

TV VS HDTV

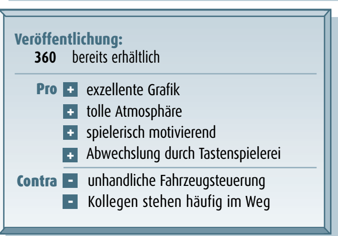
Die NextGen-Schlacht macht dank Vollbild auch auf alten Geräten eine gute Figur. Leider treten bei 50 Hz verstärkt Ruckler auf.



Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.
	Am Einzelsystem	4
	Via Linkkabel	24
	Online	24
	System	360

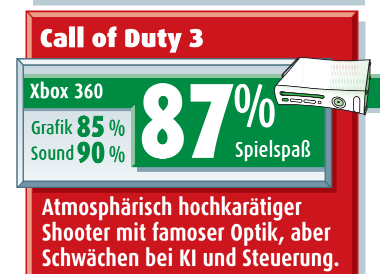
USK-Rating 18 Preis: ca. 70 Euro



Veröffentlichung:
360 bereits erhältlich

Pro
+ exzellente Grafik
+ tolle Atmosphäre
+ spielerisch motivierend
+ Abwechslung durch Tastenspielerei

Contra
- unhandliche Fahrzeugsteuerung
- Kollegen stehen häufig im Weg



Call of Duty 3

Xbox 360
Grafik 85 %
Sound 90 %
87 % Spielspaß

Atmosphärisch hochkarätiger Shooter mit famoser Optik, aber Schwächen bei KI und Steuerung.

Disgaea 2: Cursed Memories


PS2 Farbig blinkende Felder markieren die Einflussbereiche der Geosteine.


Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

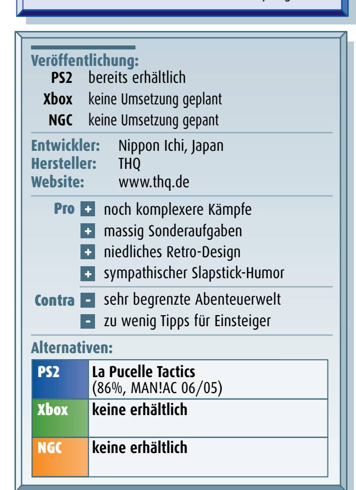
USK-Rating 6 Preis: ca. 45 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung gepant

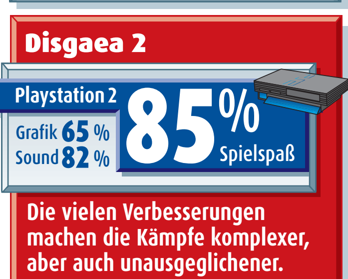
Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ noch komplexere Kämpfe
+ massig Sonderaufgaben
+ niedliches Retro-Design
+ sympathischer Slapstick-Humor

Contra
- sehr begrenzte Abenteuerwelt
- zu wenig Tipps für Einsteiger

Alternativen:

PS2	La Pucelle Tactics (86%, MAN!AC 06/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich


Disgaea 2

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 82 %
85 % Spielspaß

Die vielen Verbesserungen machen die Kämpfe komplexer, aber auch unausgeglichener.



PS2 In den verzwickten Arenen müsst Ihr die individuelle Wirkung Eurer Waffen ausnutzen: Rozalin ballert mit Handfeuerwaffen in vier Himmelsrichtungen.



PS2 Die mächtigen Spezialangriffe erschüttern die komplette Arena.

Nach zwei Ausflügen in andere Taktikwelten kehrt Nippon Ichi in das Dämonenreich von "Disgaea" zurück: Diesmal dreht sich die Handlung um den Krieger Adell, der die Menschenwelt vor dem Fluch des Overlords Zenon retten will. Dazu muss er in die Dämonenwelt reisen und sich in 13 Kapiteln an die Fersen des dortigen Herrschers heften. An seiner Seite kämpft Zenons freche Tochter Rozalin, die in einem Ritual an Adell gebunden wird – das macht den Overlord mächtig sauer! Zum Glück sind weitere Helden mit von der Partie, neben vorgegebenen Begleitern auch selbst erstellte Figuren: Verpasst Zenon eine Abreibung.

Jetzt noch komplexer

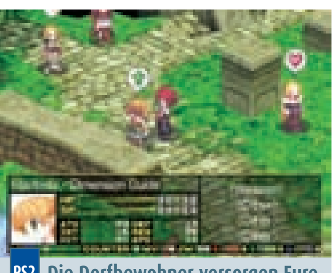
Auf den ersten Blick funktioniert "Disgaea 2" genau wie der Vorgänger: Als Basis dient Adells Heimatdorf, in dem Ihr diverse Läden, Lazarett und Postamt besucht. Wenn die Party fit ist, startet Ihr zu den Missionen: Ihr könnt den Schlachten der Handlung folgen oder in die Itemwelten abbiegen – wer diese taktisch besonders kniffligen Kämpfe besteht, verbessert seine Ausrüstung.

Über die Schlachtfelder von rund 20 mal 20 Feldern ziehen Helden und Monster abwechselnd: Dabei dürft Ihr Attacken verschiedener Figuren vorbereiten und dann gemeinsam zünden. So entfesselt Ihr gewaltige Combomanöver und Teamattacken, die jede Satansbrut zurück in die Hölle schickt. Wie im Vorgänger dürft Ihr Freunde auf entlegene Plattformen werfen und die Kräfte der Geosteine nutzen. Diese belegen farbige Kraftfelder mit allerlei Zaubereffekten, die Freund, aber auch Feind stärken: Nutzt sie zu Eurem Vorteil oder zerstört die Steine, um Geocombos zu entfesseln. Noch komplexer werden die Kämpfe vor allem durch die neuen Talente mancher Gegner, die jetzt ebenfalls Steine umstellen und Schatzkisten plündern können: Lasst Euch die Boni nicht vor der Nase wegschnappen. Außerdem gibt's einige neue Elemente wie der Dimensionssprung in die Schattenwelt, zufällig in die Itemwelten stürmende Piraten und das Handy, mit dem sich befreundete KI-Figuren zu Hilfe rufen lassen. *oe*

Oliver Ehrle



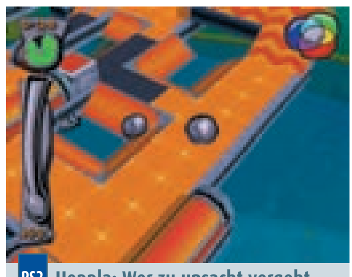
Echte Verbesserungen sucht Ihr mit der Lupe: "Disgaea 2" erweitert das vortreffliche Kampfsystem des Vorgängers mit einigen neuen Elementen, die am groben Kampfverlauf aber wenig ändern – wer den Erstling in über hundert Stunden durchgespielt hat, wird viele Kämpfe von "Cursed Memories" mit Routine erledigen. Anfänger bekommen viele Taktiken und Kniffe dagegen nur knapp erklärt, deshalb müssen sie schon im ersten Kapitel kräftig grübeln. Bei der Präsentation verlässt sich Nippon Ichi auf bewährten Slapstick-Humor, die Story-Szenen sind mit noch mehr Ulk-Animationen gespickt. Auch die Arenen wirken dank mehr Ebenen und 3D-Baumkronen prächtiger. "Disgaea 2" ist ein gelungener Nachfolger, der allerdings auch etwas unausgeglichener wirkt.

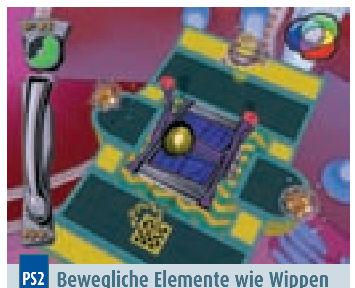

PS2 Die Dorfbewohner versorgen Eure Party mit Ausrüstung und Aufträgen.




PS2 Mit Teamwork klappt's leichter: Werft Eure Schützen auf taktisch vorteilhafte Plattformen (links) und vereint die Kräfte der Helden zu Teamcombos (rechts).

Mercury Meltdown Remix


PS2 Hoppla: Wer zu unsacht vorgeht, splittet seinen Tropfen.

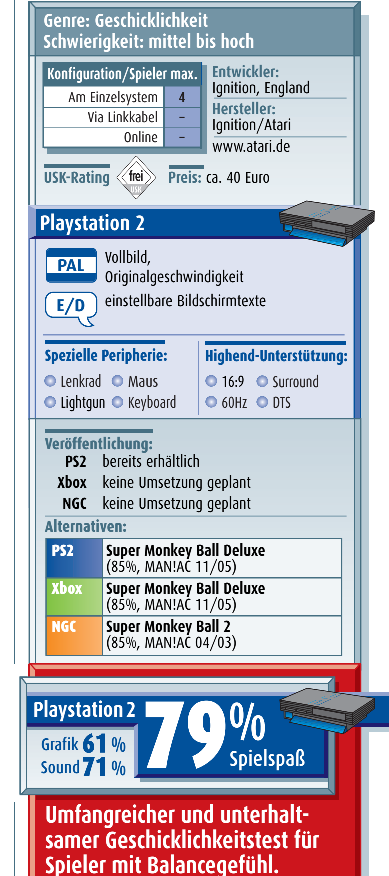

PS2 Bewegliche Elemente wie Wippen solltet Ihr vorsichtig angehen.

Beim Ur-"Mercury" auf der PSP musste ein zähflüssiger Tropfen Quecksilber durch hindernisreiche Szenarien zum Ziel gerollt werden. Der Nachfolger hat das Prinzip beibehalten und bringt nun einen Heimkonsolenableger hervor: "Mercury Meltdown Remix" unterscheidet sich trotz der kleinen Namensergänzung kaum vom mobilen Bruder.
Wieder ist es Eure Aufgabe, den silbrigen Blob schadlos an allen Gefahren vorbei zum Ausgang zu rollen. Auch die Kontrollmethode blieb gleich: Ihr beeinflusst Euren flüssigen Schützling nicht direkt, sondern nutzt die Schwerkraft aus – neigt die ganze Spielwelt, um so Gefälle zu erzeugen, auf dem das Quecksilber dann hinunter rollt. Die rund 160 Levels stecken voller Tücken wie Abgründe, Rammböcke, Eisflächen oder farbkodierte Türen: Letztere überwindet Ihr nur, wenn Ihr dem Tropfen an bestimmten Stellen die passende Kolorierung verpasst. Je mehr Abschnitte Ihr schafft und dabei Vorgaben wie ein Zeitlimit oder eine zu rettende Mindestmasse erfüllt, desto mehr Herausforderungen und Partyspiele schaltet Ihr frei – dort absolviert Ihr z.B. ein Rennen, müsst Euch gegen einen Riesenventilator behaupten oder Ihr versucht Euch an einem Schiebepuzzle. *us*

Ulrich Steppberger



Aus Klein mach Groß: "Mercury Meltdown" hat den Aufstieg vom Handheldspiel zum PS2-Produkt tadellos geschafft. Zwar ist die mächtig bunte Optik mit dem Cel-Shading-Tropfen auch auf der heimischen Glotze Geschmackssache, sie gibt das knifflige Geschehen aber tadellos wieder – nur etwas mehr Aufwand bei der Hintergrundgestaltung hätte dem größeren Bildformat gut getan. Die Steuerung geht mit dem PS2-Pad etwas bequemer von der Hand, was Ihr auch bald braucht – die Schwierigkeit steigt zwar nicht so schnell wie beim PSP-Erstling, harte Aufgaben gibt's aber genug. Zwar wirkt die Präsentation etwas lieblos, dafür entschädigt aber der Umfang mitsamt witziger Minispiele: Wer spielerisch sein Feingefühl beweisen will, schaut sich den "Remix" an.


Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ignition, England
Hersteller: Ignition/Atari
www.atari.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

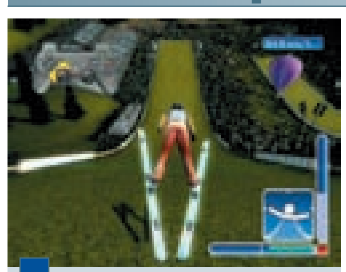
Alternativen:
PS2 Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
Xbox Super Monkey Ball Deluxe (85%, MAN!AC 11/05)
NGC Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03)

Playstation 2
Grafik 61 %
Sound 71 %
79 % Spielspaß

Umfangreicher und unterhaltsamer Geschicklichkeitstest für Spieler mit Balancegefühl.

RTL Skispringen 2007

Video auf DVD!


PS2 Auch dieses Jahr dürft Ihr wieder bei den Sommerwettbewerben ran.

Manche Dinge ändern sich nie: So gibt's natürlich auch diesen Winter eine Skisprung-Simulation aus dem Hause RTL. Kaum überraschend bleiben grundlegende Änderungen aus, wobei 49 Games diesmal immerhin zwei Neuheiten eingebaut hat: Der quasi-französische Co-Kommentator zehrt immerhin nicht an den Nerven; gewichtiger fällt aus, dass Ihr Euren Springer nun auch noch nach der Landung kontrolliert und eine Weile das Gleichgewicht halten müsst – das erhöht den Anspruch. Ansonsten bleibt alles beim Alten mitsamt hübscher Optik und vielen Optionen: Wer eine frühere Fassung hat, braucht's aber nicht zwingend. *us*


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 49 Games, D
Hersteller: RTL
www.49games.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Torino 2006 (80%, MAN!AC 03/06)
Xbox Torino 2006 (80%, MAN!AC 03/06)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2
Grafik 67 %
Sound 64 %
78 % Spielspaß

Fordernde Skisprung-Simulation mit ein paar Neuerungen.

Ski Alpin Racing 2007

Video auf DVD!


PS2 Wie Ihr wollt: Bei den 'Schwarze Piste'-Rennen gibt es keine Tore.

Auf den verschneiten Pisten herrscht nun Einigkeit: Statt weiter zu konkurrieren, haben sich Jowood und RTL zusammen getan und veröffentlichen nur noch einen Titel – "Ski Alpin Racing 2007" wird von 49 Games entwickelt, orientiert sich also ganz klar am RTL-Erbe. Das heißt entsprechend, dass in Sachen Optionen und Spielmöglichkeiten kaum ein Wunsch offen bleibt, zumal mit 'Speed Downhill' und 'Schwarze Piste' zwei frische Rennvarianten dazu gekommen sind. Auf dem Schnee gibt's einsteigerfreundliche Schwünge, die je nach Disziplin mehr oder weniger realistisch gerieten – insgesamt ein gelungener Ski-Spaß. *us*


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: einfach bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 49 Games, D
Hersteller: RTL
www.49games.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Ski Racing 2006 (70%, MAN!AC 01/06)
Xbox Ski Racing 2006 (70%, MAN!AC 01/06)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 55 %
73 % Spielspaß

Gelungenes Skirennen, das mit noch mehr Disziplinen lockt.


Xbox 360



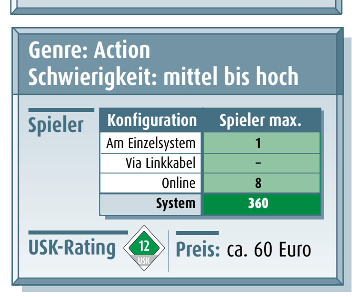
Bomberman Act: Zero


NEXTGEN-FAKTOR

Hier gibt es nichts zu zeigen: Das düstere Labyrinth hat ohnehin kaum Details, die Xbox 360 wird kaum ausgenutzt.

TV vs HDTV

Dank kontrastarmer Farbwahl wird die Übersicht auf alten Glotzen noch schwächer – und Unterstützung für 50 Hz gibt's natürlich auch nicht.


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	8
System	360

USK-Rating: 12 | Preis: ca. 60 Euro


E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Veröffentlichung:
- 360: bereits erhältlich
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Hudson, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
- Leid mit acht Leuten teilbar...

Contra
- ...aber nur via Xbox Live
- Solo-Kampagne extrem dröge
- hässliche Düster-Optik
- 'FPB'-Perspektive denkbar unnütz
- kaum noch interessante Extras

Alternativen:

PS2	Bomberman Hardball (76%, MAN!AC 08/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich


Bomberman Act: Zero

Xbox 360
Grafik 34 %
Sound 41 %
27 % Spielspaß

Dreiste und gnadenlos verbockte SciFi-Verschandelung der klassischen Bombenlegerei.



360 Ganz große Idee: Beim 'FPB'-Modus soll die neue Kameraperspektive wohl für mehr Dynamik sorgen, schafft aber nur eins wirklich – den endgültigen Verlust der Übersicht.

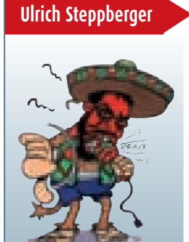
Fröhliches Bombenlegen war gestern – das ist die neue Parole bei Hudson, denn "Bomberman Act: Zero" lässt alles hinter sich, was bunt und niedlich ist. Stattdessen schlüpft Ihr nun in die Rolle einer anonymen Person, die in einem unterirdischen Komplex gefangen ist und sich durch zahlreiche Labyrinthe voller Gegner sprengen muss.

Knallköpfe

Details und Abwechslung sind bei "Act: Zero" verpönt, was schon beim Charakter-Editor anfängt: Außer Geschlecht und Farbe der Körperrüstung gibt's nichts einzustellen. Mit Eurem Kämpfer geht's danach umgehend in die erste Arena, wo Ihr nach den alten Regeln loslegt: Auf Knopfdruck platziert Ihr einen Sprengkörper, der nach einiger Zeit detoniert – kommt selbst nicht in den Flammenstoß, sorgt aber dafür, dass ebenfalls herumwuselnde Feinde davon erfasst werden. Habt Ihr alle Gegner eliminiert, geht's zur nächsten von 99 Spielstufen. Gelegentlich hinterlassen hochgejagte Steinblöcke Extras, mit denen Ihr mehr Bomben legen dürft, schneller lauft oder den Sprengradius erhöht – auch hier wurde die Auswahl stark reduziert, die meisten Gimmicks klassischer "Bomberman"-Episoden gibt es nicht mehr.

An einer Xbox 360 dürft Ihr nur alleine ran – wahlweise in einer Variante mit traditioneller Fast-Vogelperspektive oder im 'FPB'-Modus, bei dem die Kamera sich hinter Euch befindet und damit stets nur einen Ausschnitt des Spielfelds zeigt. Mehrspieler-Partien gehen grundsätzlich nur via Xbox Live, dann jagen sich bis zu acht Teilnehmer gegenseitig in die Luft. *us*

Ulrich Steppberger



Was ist nur aus Euch geworden, Hudson? Eine Ikone wie "Bomberman" kann man doch eigentlich nicht verschandeln – aber Ihr habt es trotzdem geschafft. Wer auch immer die unselige Idee hatte, den ehemals Bonbon-bunten Partyspaß zu einer unausgegorenen Rumpfversion zu verstümmeln und das Ganze mit denkbar uninspirierter Pseudo-"Metroid"-Optik noch möglichst unattraktiv zu gestalten, gehört gefeuert. "Act: Zero" ist nicht nur hässlich und langweilig, sondern einfach frech – Solisten werden in immer gleiche Langweiler-Szenarien gesteckt, bei denen noch nicht mal gespeichert werden darf. Und dass Ihr für Mehrspieler-Runden zwingend online gehen müsst, setzt der Unverschämtheit die Krone auf – diesen Blindgänger braucht wirklich keiner.



360 Mit der klassischen Ansicht spielt sich's wenigstens eine Winzigkeit besser.

360 Das ist echte Vielfalt: Außer Farbe und Geschlecht gibt's nichts zu wählen – und graue Bomber sind zusätzlich getarnt.



MAN!AC MOBILE




Pro Evolution Soccer 6


Yoshi's Island DS

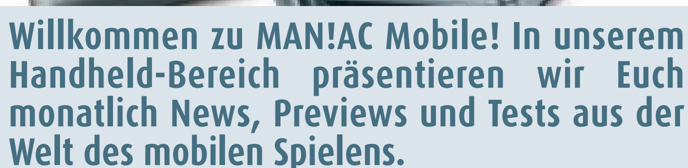
Inhalt

Sony PSP

Gun Showdown	103
L.A. Rush	103
Lumines 2	107
Pro Evolution Soccer 6	108
Mortal Kombat Unchained	109
Need for Speed Carbon: Own the C.	109
Sonic Rivals	109
Star Wars Lethal Alliance	106
WWE SmackDown vs. Raw 2007	105

Nintendo DS

Pokémon Mystery Dungeon: Team Bl.	108
Star Wars Lethal Alliance	106
Tomb Raider: Legend	105
Yoshi's Island DS	104



Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.


Ein neuer Handheld-Konkurrent? Alles zur Pocket Dream Console auf Seite 100.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Previews

Highlight-Top-10

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	New Super Mario Bros.	91%	08/06
2	Mario Kart DS	91%	12/05
3	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
4	Mario und Luigi: Zusammen durch...	90%	03/06
5	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
6	Animal Crossing: Wild World	88%	06/06
7	Super Mario 64 DS	88%	04/05
8	Tetris DS	87%	05/06
9	Metroid Prime Hunters	87%	06/06
10	Nintendogs	87%	11/05

Highlight-Top-10

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10

Sony PSP

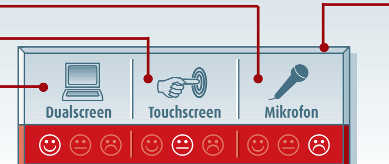
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	92%	12/06
2	Ridge Racer 2	91%	11/06
3	Tekken: Dark Resurrection	90%	10/06
4	LocoRoco	90%	08/06
5	Burnout Legends	90%	11/05
6	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
7	Street Fighter Alpha 3 MAX	89%	04/06
8	**Pro Evolution Soccer 6**	**88%**	neu
9	SOCOM: Fireteam Bravo	88%	05/06
10	Power Stone Collection	87%	11/06

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details:
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?

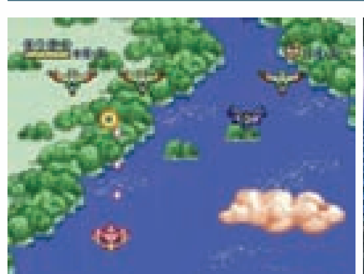


20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

HANDHELD-NEWS

Pocket Dream Console







Ballerspiele in der "Pocket Dream Console": Bei "Annihilation Action" (links) feuert Ihr auf Vögel, als "Battle Fighter" (Mitte) legt Ihr Euch mit Jägern an und in "Sub Explore" (rechts) nehmt Ihr U-Boote mit langsam sinkenden Wasserbomben aufs Korn.

Mit seinen geringen Abmessungen ist der "Game Boy Micro" das kleinste und günstigste Handheld, doch jetzt macht ihm ein Herausforderer Konkurrenz: Die "Pocket Dream Console" (kurz "PDC") ist ebenso winzig wie das Nintendo-Handheld, gespielt wird aber wahlweise auf dem beleuchteten TFT-Display (5,1 cm Bilddiagonale) oder per beiliegendem AV-Kabel am heimischen Fernseher. Stereo-Sounds lassen sich jedoch nur mit dem beiliegenden Kopfhörer genießen, denn der eingebaute Lautsprecher sowie das AV-Kabel unterstützen nur Mono-Klänge. Das Handheld wiegt mit drei AAA-Batterien rund 100 Gramm und besitzt ein Steuerkreuz sowie jeweils zwei Feuer- und Schultertasten.

Der 16-Bit-Prozessor spielt 30 eingebaute Titel: Nach dem Einschalten empfängt Euch ein Genre-Menü, das Puzzle-, Action-, Renn-, Baller- und Brettspiele übersichtlich ordnet. Bei den Games handelt es sich nicht um Klassiker, sondern Kopien berühmter Spielprinzipien.

Unterhaltsam sind vor allem die Puzzeleien, die reichlich Abwechslung bieten: In "Jewel Box" stapelt Ihr Edelsteine, bei "Mov-Box" gilt es Kisten durchs Labyrinth zu schieben und "Joe Ma" spielt sich nahezu identisch wie die "Puzzle Bobble"-Verwandten "Zuma" bzw. "Actionloop". Schwächer fallen die Actiontitel aus, die sich mitunter ungenau steuern: Beim "Bomberman"-Nachahmer "B.P." müsst Ihr mächtig aufpassen, dass Ihr nicht an einer Kante hängen bleibt und dem eigenen Sprengsatz zum Opfer fallt. Zum Glück entschädigen die "Lode Runner"-Variante "North Plot" und die Plattformkraxelei "100 Floor". Bei den Ballerspielen trennt sich die Spreu vom Weizen, auch wenn in Sachen Perspektive Vielfalt geboten wird: Der Horizontalscroller "Piggys Adventure" langweilt mit faden Feindformationen und bei "Battle Fighter" lassen sich die zoomenden Gegner im Hintergrund nur schwer einschätzen. Zum Glück retten der Vertikalscroller "Annihilation Action" und die U-Boot-Jagd "Sub Explore" die Auswahl.

Eher langweilig sind auch die Rennspiele, weil sich alle auffällig gleich steuern – egal ob Jeep, F1-Flitzer oder Feuerstuhl. Tischspiele wie "Roulette" und "Black Jack" machen die Sammlung komplett, sind aber recht trocken umgesetzt. Ein echtes Handheld kann die "Pocket Dream Console" daher nicht ersetzen, der günstige Preis (zirka 30 Euro) macht sie aber zu einem originellen Weihnachtsgeschenk. *oe*

Muster von www.play-asia.com



Schiebt die Kisten auf die blauen Felder: "Mov-Box" lässt Euch grübeln.





Der Pinguin von "North Plot" schmilzt Löcher, damit die Gegner reinfallen.



In Japan wird die "Pocket Dream Console" von Takara vermarktet, in Deutschland verkauft Pearl (www.pearl.de) das Handheld als "Pocket Star" für knapp 30 Euro.



MAN!AC-Einschätzung

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Conny, Japan
Hersteller:	Takara
Genre:	diverse
D-Termin:	bereits erhältlich

Die eingebauten Spiele sind teilweise öde, aber dank konkurrenzlosem Preis und TV-Anschluss lohnt sich der Kauf.



BITTE ANKREUZEN:

- ☐ **MAN!AC Abo** inkl. Heft-DVD
- ☐ **MAN!AC unrestricted Abo**
  inkl. erweiterter Heft-DVD ohne Jugendfreigabe
  BITTE SENDEN SIE EINE KOPIE IHRES PERSONALAUSWEISES MIT EIN!

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Freihamer Straße 2

82166 Gräfelfing

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich dann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). **Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.**

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Freihamer Str. 2., 82166 Gräfelfing.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

BACK ISSUES

JETZT ZUM SONDERPREIS

Für jede MAN!AC zahlst Du nur 3 Euro. Greif zu und ergänze Deine Sammlung!



5/05



6/05



7/05



8/05



10/05



11/05



12/05



2/06



3/06



4/06



5/06



6/06



7/06



8/06



9/06



11/06



12/06

BESTELLCOUPON

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 3 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Einsenden an: Cybermedia GmbH • Bestell-Service
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

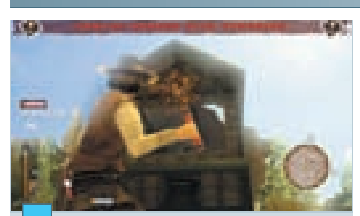
Im Internet unter: www.maniac.de

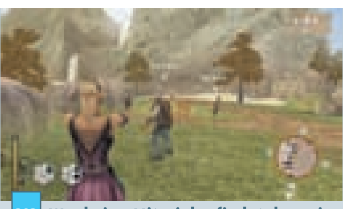
6/01	7/01	9/01	10/01	12/01	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02	9/02	3/03
6/03	7/03	8/03	9/03	10/03	2/04	3/04	4/04	5/04	8/04	9/04	10/04
11/04	1/05	3/05	4/05	5/05	6/05	7/05	8/05	10/05	11/05	12/05	2/06
3/06	4/06	5/06	6/06	7/06	8/06	9/06	11/06	12/06			

Betrag in bar oder in Briefmarken beilegen!

Gun Showdown




PSP Auf der PSP fordern Euch zusätzliche Bossgegner zum Kampf.


PSP Wer keine Mitspieler findet, kann im Multiplayer auch gegen Bots antreten.

Ihr wollt die spielerische Freiheit eines "GTA", mit der Gangster- und Ganoven-Thematik werdet Ihr jedoch nicht warm? Wie wäre es mit Cowboys und Indianern? Activisions Pferde-Oper "Gun" kombiniert die frei erkundbare Polygonwelt mit Wild-West-Charme. Was auf stationären Konsolen für erstklassige Unterhaltung (85%, MAN!AC 01/06) sorgt, macht auf der PSP eine ebenso gute Figur. Auch in der Handheld-Version dürft Ihr Euch frei zwischen den Städten Dodge City und Empire City bewegen. Prärie-Pendler nutzen auf der PSP nicht mehr wilde Pferde zur Fortbewegung (die wurden aus technischen Gründen wegrationalisiert), sondern reiten ein treues Ross namens Rogue, das Ihr per Pfiff zu Euch rufen könnt.

Folgt Ihr nicht der Story um Revolverheld Colton White, verdingt Ihr Euch in zahlreichen Nebenmissionen als Ordnungshüter, Goldschürfer oder Viehtreiber. Dank neuer Aufgaben wird es Kennern der Konsolenversion nicht langweilig. Ihr müsst beispielsweise illegale Schnapsbrennereien zerstören und einige Bosskämpfe bestreiten. Ebenfalls neu sind der Multiplayer- und Herausforderungs-Modus. Bei Letzterem schärft Ihr Eure Schießkünste, beispielsweise bei der Wachteljagd. Im Mehrspieler-Part dürft Ihr fünf Kontrahenten (wenn die fehlen, springen CPU-Gegner ein) im klassischen Deathmatch, Golden Cross oder beim Poker besiegen. *jw*

Janina Wintermayr



Gelungene Umsetzung: Die Zweitverwertung für das Handheld hat Activisions Revolverheld nicht geschadet. Ganz im Gegenteil: Die PSP-Version kann mit neuen Missionen und einem Multiplayer-Modus überzeugen, und auch grafisch macht das Spiel eine schicke Figur. Dass es für "Gun Showdown" nicht zum Hit reicht, liegt vor allem an der unhandlichen Steuerung: Beim Schusswechsel sind Treffer via manueller Zielsteuerung mehr Glück als Können und die Ross-Kontrolle ist dezent überladen. Auch bietet die Umsetzung für Kenner der Konsolenversion spielerisch zu wenig Neuerungen: Ein komplett frisches Abenteuer innerhalb der "Gun"-Welt wäre mir lieber gewesen. Greenhorns sollten sich die kurzweilige Wild-West-Action jedoch nicht entgehen lassen.



20 Minuten
auf dem Kriegspfad

Colton White ist kein Vollzeit-Sheriff, weshalb zwischen der Jagd nach Banditen und Indianern noch genügend Zeit bleibt, sich anderweitig zu beschäftigen. In 20 Minuten könnt Ihr dem Farmer helfen, seine Kuhherde zusammenzutreiben, einen Botengang von Dogde City nach Empire City erledigen, nach Gold schürfen oder eine Runde Texas Hold'em Poker spielen. Insgesamt seid Ihr mit den Nebenaufgaben natürlich mehrere Stunden beschäftigt. Wer den spielerischen Mehraufwand jedoch in Kauf nimmt, kann sein Waffenarsenal und seine Fähigkeiten im Reiten und Schießen merklich verbessern. Das virtuelle Leben im Wilden Westen ist schließlich hart genug.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Activision
www.activision.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 6
nötige UMDs 6
USK-Rating 16
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

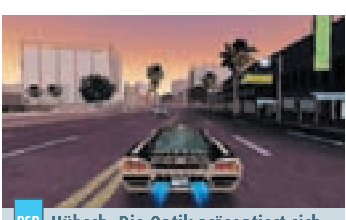
PSP
Grafik 78 %
Sound 80 %
79 % Spielspaß

Steuerungsmacken schwächen das ansonsten gelungene Wild-West-Abenteuer.

L.A. Rush




PSP Im Multiplayer wird nicht nur Gas gegeben: Fügt dem Mitspieler Schaden zu.


PSP Hübsch: Die Optik präsentiert sich detailverliebt und farbenfroh.

PSP In der Stuntarena dreht Ihr mit dem Auto Pirouetten in der Luft.

Wer im Rennspiel-Genre gegen den Publikumsliebling "Need for Speed" antritt, braucht gute Argumente. Bei "L.A. Rush" von Midway sind es die Autoschrauber von West Coast Customs aus der MTV Serie "Pimp My Ride", die den Verkauf ankurbeln sollen. Primär sind die Tuning-Götter dazu da, um Eure Flitzer im Spiel optisch und technisch auf Vordermann zu bringen. Das gegen Entgelt erhältliche automobile Facelifting soll Euch helfen, im Großraum L.A. die Tuner-Szene zu übernehmen.

Wie in der vor einem Jahr erschienenen Konsolenversion cruist Ihr auf der Suche nach Rennen frei durch fünf Stadtbezirke. Je nach Wettbewerbsart gilt es Checkpoints abzuklappern, mit vorgegebener Höchstgeschwindigkeit das Ziel zu erreichen oder einen Neuwagen schadlos an der Garage abzuliefern. Rampen und Gassen eignen sich als Abkürzung, aber auch um dem dichten Zivilverkehr zu entkommen. Wer die Fahrzeuge ohne Reue demolieren will, schleudert das Auto in der Stuntarena in die Luft oder lässt sich von einem zweiten Mitspieler im Multiplayer-Modus aufs Korn nehmen. *jw*

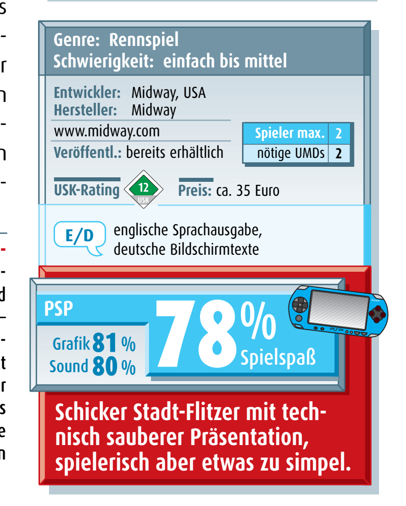
Janina Wintermayr

Der große Erfolg blieb "L.A. Rush" auf stationären Konsolen verwehrt, vielleicht klappt es ja mit der Handheld-Version. Verdient hätte es der Midway-Flitzer, denn im Gegensatz zum Konkurrenten "Need for Speed" ist die frei befahrbare Stadt in tragbarer Größe ruckelfrei – und das trotz detailreicher Grafik und massig Verkehr. Letzterer wird gelegentlich zum Problem, wenn Ihr mit 200 Sachen durch die Stadt heizt und an einer Ampel in die wartende Blechkolonne knallt. Weil der Schwierigkeitsgrad fast schon lächerlich gering ist, werfen Euch Crashs aber nur selten aus der Bahn. Schade auch, dass der Tuning-Aspekt wie schon in der Konsolenversion minimalistisch ausfällt. Dafür entschädigen die Stunt- und Multiplayer-Modi sowie ein gelungener Soundtrack.



20 Minuten
cruisen mit den Cops

Rasen ohne Reue? Kein Problem. Bei "L.A. Rush" wacht zwar wie im echten Leben die Polizei über das Gebaren im Straßenverkehr, die virtuellen Cops sind – ganz wie Eure Konkurrenten im Rennen – jedoch richtige Sonntagsfahrer. Wer sich nicht gerade wie ein Fahrschüler bei der ersten Stunde aufführt, gewinnt die meisten Rennen ohne große Anstrengung. In 20 Minuten könnt Ihr so gut und gerne vier bis fünf Wettkämpfe bestreiten. Ein geringes Ärgernis ist der dichte Zivilverkehr – Frontalzusammenstöße passieren nicht selten. Zum Glück beschränkt sich der Schaden auf die optische Deformierung des Vehikels und hat mit Ausnahme der Beschaffungsmissionen keine finanziellen Auswirkungen.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: einfach bis mittel

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
www.midway.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating 12
Preis: ca. 35 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 81 %
Sound 80 %
78 % Spielspaß

Schicker Stadt-Flitzer mit technisch sauberer Präsentation, spielerisch aber etwas zu simpel.



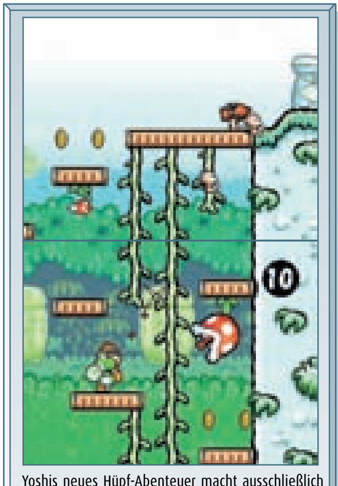


Yoshi's Island DS



20 Minuten
Eier legen mit Yoshi

Auf der einen Seite eignet sich "Yoshi's Island DS" gut für die kurze Zock-Session zwischendurch, da nach jedem Level automatisch gespeichert wird. Andererseits solltet Ihr vor allem spätere Ebenen nicht unterschätzen: Wer wirklich alle Geheimnisse aufspüren will, verbringt schon mal 15 Minuten mit einem Level Stage. Als wenig zeitraubend stellen sich dagegen die Boss-Kämpfe heraus: Wie schon im Vorgänger sind diese innerhalb weniger Minuten und ohne viel Strategie erledigt.



Yoshis neues Hüpf-Abenteuer macht ausschließlich Gebrauch vom Dualscreen. Dieser wird verwendet, um Euch die nötige Übersicht zu gewährleisten: Per Tastendruck verschiebt Ihr Euren Standort vom unteren auf den oberen Bildschirm und umgekehrt. Nur die Bonusspiele zockt Ihr wahlweise per Stylus.


Dualscreen


Touchscreen


Mikrofon

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: einfach bis mittel

Entwickler: Artoon, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Dezember

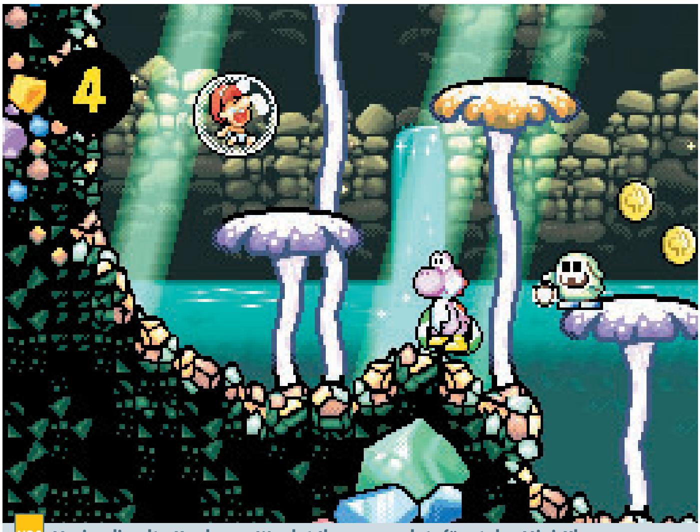
Spieler max.	1
nötige Module	1

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

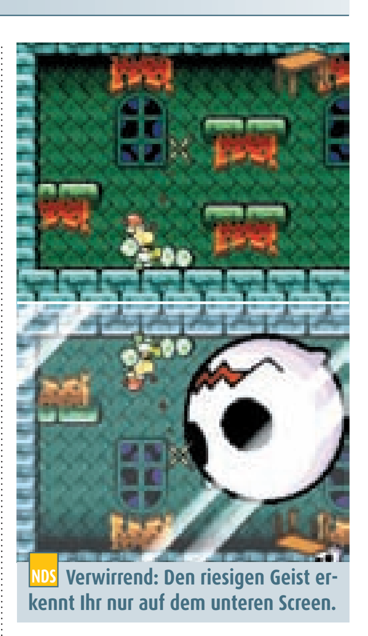
E/D einstellbare Bildschirmtexte



Routinierte Fortsetzung des Klassikers mit gutem, aber nicht herausragendem Leveldesign.



NDS Mario, die alte Heulsuse: Werdet Ihr verwundet, fängt der Mini-Klempner an zu plärren und schwebt in einer Seifenblase davon. Holt ihn schnell zurück!



NDS Verwirrend: Den riesigen Geist erkennt Ihr nur auf dem unteren Screen.

1995 war ein exzellentes Jahr für Hüpfspiel-Freunde: "Donkey Kong Country 2" drang in ungeahnte Grafik-Sphären vor und Miyamotos Geniestreich "Yoshi's Island" erschloss neue Spielspaß-Regionen. Die innovative Eierwerferei trumpfte mit einem bis heute unerreicht ausgeklügelten Leveldesign auf – eine Wertung von 95% war die Folge. Für das Sequel zeichnet aber nicht Nintendo, sondern Artoon verantwortlich, die mit "Yoshi's Universal Gravitation" bereits ein launiges, mit Bewegungssensoren ausgestattetes GBA-Abenteuer ablieferten.
Der Anlass für Yoshis erneuten Ausritt: Baby-Bowser – noch nicht an der Frauenwelt interessiert – hat sich den halbwüchsigen Luigi unter die Klauen gerissen. Ihr nehmt die Verfolgung durch insgesamt 40 Levels auf.



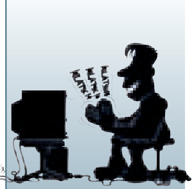
NDS Flieg, Prinzessin, flieg! Mit Baby-Peachs Schirm nutzt Ihr Aufwinde aus.

Recycling à la Yoshi

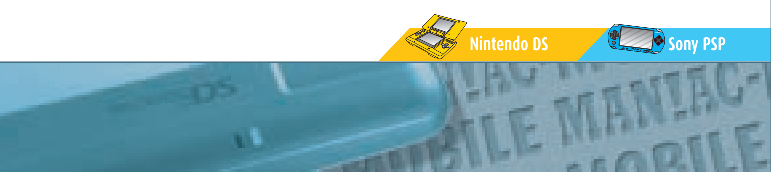
Kenner des Vorgängers fühlen sich sofort heimisch: Mit der klebrigen Dino-Zunge schnappt Ihr nach Widersachern und verwandelt sie in Eier. Diese könnt Ihr als Schusswaffe einsetzen oder damit scheinbar unerreichbare Gegenstände einsammeln. Apropos Gegenstände: In "Yoshi's Island DS" bleiben Euch jede Menge verwehrt, wenn Ihr blind durch die Welten rast. Da wären z.B. die aus dem Vorgänger bekannten roten Münzen und Blumen. Letztere erhöhen Eure Chance auf ein Bonus-Spiel am Ende des Levels: Beim Rubbel- oder Memory-Spiel könnt Ihr ordentlich Extra-Leben ergattern. Doch nicht genug der Belohnung: Fleißige Sammler werden außerdem mit zwei Geheimlevels belohnt.

Neu sind die Baby-Münzen, von denen eine in jedem Level versteckt ist. Um an diese heran zu kommen, muss der Mini-Klempner schon mal Platz für einen anderen Knirps machen. Wechselt die Pimpfe an Storch-Stationen beliebig aus: Mit Nachwuchs-Prinzessin Peach gleitet Ihr via Luftströmungen in ungeahnte Höhen, Klettermaxe Donkey Kong lässt Euch dagegen an Lianen über Abgründe schwingen. Passt aber auf: Wenn Euch ein Fiesling berührt, schwebt der Hosenmatz in einer Seifenblase von dannen – gleichzeitig zählt ein Countdown von 20 herunter. Jetzt müsst Ihr schnell handeln: Bringt die Blase mit einer Berührung zum Platzen und den Knirps wieder in Eure Gewalt. Sammelt Sterne ein, um das Zeitlimit zu erhöhen. *ak*

André Kazmaier



Ein grandioses Hüpf-Spektakel bekommt einen grundsoliden Nachfolger. Die gleiche Euphorie wie das Prequel kann "Yoshi's Island DS" nicht entfachen – dazu bringt es einfach zu wenige neu Ideen ein. Gleichzeitig ist das aber auch die große Stärke des Nachfolgers, denn ohne große Experimente kann schließlich auch wenig in die Hose gehen. Noch immer laden verzweigte Levels zum Erforschen ein. Noch immer kann ich das Spiel nicht weglegen, bevor auch der letzte versteckte Gegenstand aufgespürt ist. Und noch immer ist es eine Riesen-Gaudi, die Gegner mit einem gezielten Eierschuss aus den Latschen zu hauen. Außerdem hat Artoon die wenigen spielerischen Neuerungen wie den Baby-Tausch ordentlich ins Spiel integriert. Weniger gut fügen sich dagegen die neuen grafischen Designentscheidungen ein: Solltet Ihr irgend etwas über den Weg laufen, bei dem Ihr denkt 'Das sieht ja mal bescheiden aus!' – seid Euch sicher: Die Artoon-Designer haben's verbrochen. Sowieso bringt der DS-Nachfolger den Wachsmalkreiden-Look des Originals nicht mehr ganz so konsequent herüber. Schade auch, dass der Umfang um eine Welt geschrumpft ist.



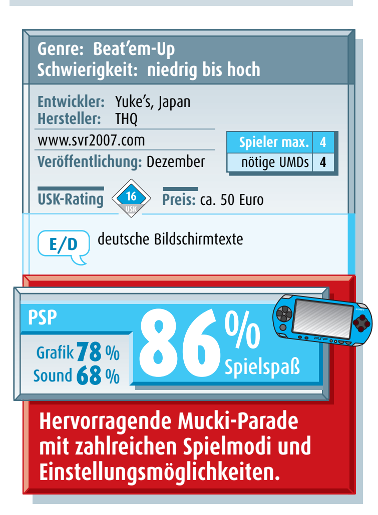
WWE SmackDown vs. Raw 2007




PSP 'Ultimate Control'-Moves befördern Gegner krachend auf die Matte.


PSP An diversen Hotspots beharkt Ihr Euch mit Stühlen und Feuerlöschern.

Im letzten Heft konnten die Fassungen für PS2 und Xbox 360 mit 88% absahnen, diesen Monat nehmen wir uns die Keilerei für Sonys PSP vor. Inhaltlich ist die Fassung identisch und trumpft mit massig Spielmodi auf. Leider fehlt dafür die Sprachausgabe, das hässliche Publikum und die etwas kantigen Kämpfer des Vorgängers sind geblieben.
Die Steuerungs-Reform des 'großen' 2007er-Updates kann mangels eines zweiten Analogsticks nicht umgesetzt werden, die neuen 'Ultimate Control'-Griffe führt Ihr darum wie alle anderen Manöver mit der gewohnten Button-Steuerung aus. *mh*


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Yuke's, Japan
Hersteller: THQ
www.svr2007.com
Veröffentlichung: Dezember

Spieler max.	4
nötige UMDs	4

USK-Rating 16 Preis: ca. 50 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 78 %
Sound 68 %
86 % Spielspaß

Hervorragende Mucki-Parade mit zahlreichen Spielmodi und Einstellungsmöglichkeiten.

Tomb Raider: Legend


NDS In Bewegung macht die 3D-Optik eine ordentliche Figur.

Lara turnt beim DS-Ausflug nicht durch echte 3D-Szenarien, sondern folgt weitgehend vorgegebenen Pfaden – dennoch erkennt Ihr die prägnanten Stellen der anderen Konsolenfassungen wieder. Das Abenteuer spielt sich auch in dieser Form gut, aber längst nicht so eingängig: Krude inszenierte Ballereinlagen und teils grobpixelige Optiken oder hampelige Animationen bremsen den Reiz. Dafür gibt's als Boni eine Reihe DS-exklusiver Minispiele zu entdecken, weshalb das Croft'sche Abenteuer einen Blick Wert ist. *us*


Normalerweise forscht Ihr auf dem oberen Bildschirm, unten wird nur gelegentlich geschwommen und bei Feuergefechten mit dem Stylus geballert. Mehr zum Einsatz kommt der Touchscreen bei einigen der freischaltbaren Minispielen. Die Standardaktionen könnt Ihr in der Regel mit dem Daumen auslösen, ins Mikrofon wird nur manchmal gepustet.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Humansoft, Ungarn
Hersteller: Eidos
www.eidos.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max.	1
nötige Module	1

USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 67 %
Sound 65 %
68 % Spielspaß

Überraschend authentische Portierung des großen Abenteuers, aber nicht ganz unproblematisch.

Star Wars: Lethal Alliance



20 Minuten
Allianz und Imperium

In 20 Minuten schaffen Solisten problemlos ein bis zwei der 34 Abschnitte. Lediglich einige Rätsel der DS-Version bereiten Kopfzerbrechen – da kann es schon mal länger dauern. Für den gepflegten Sternenkrieg im Bus ist auch der Multiplayer-Modus von "Lethal Alliance" ausgelegt. PSP-Spieler dürfen die Duelle auf fünf bzw. zehn Minuten limitieren. DS-Zocker haben mit bis zu vier Spielern mehrere Spielmodi und Einstellungen – hier ist ausprobieren nötig, aber mindestens ein Match schafft Ihr locker.

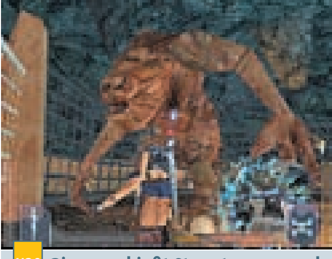


Die DS-Version bindet beide Bildschirme variantenreich in den Spielablauf ein. Während Ihr oben das eigentliche Geschehen verfolgt, löst ihr auf dem Touchscreen Minispiel-Rätsel (Bild), steuert ZeeO via Stylus in der Ego-Sicht oder wählt Waffen aus. Das Mikro bleibt ungenutzt.


Dualscreen


Touchscreen

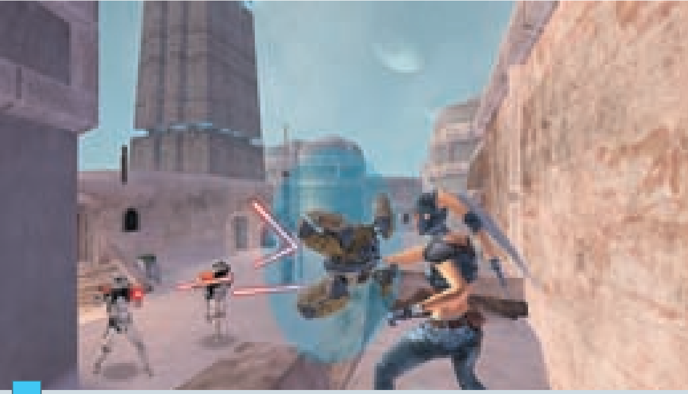

Mikrofon



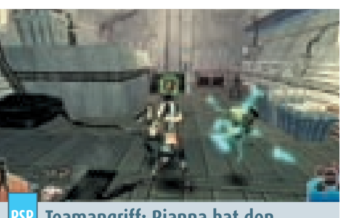
NDS Rianna schießt Sturmtruppen und Rancor-Bestien (unten) nieder.

In "Lethal Alliance" ist der Kampf zwischen Rebellen-Allianz und Imperium bereits in vollem Gange, denn das Handheld-exklusive "Star Wars"-Abenteuer wurde zwischen Episode 3 und 4 angesiedelt. Die Twi'lek-Assassine Rianna Saren interessiert sich anfangs nicht für den Krieg, stattdessen verfolgt sie auf Coruscant eigene Interessen. Erst durch ein Treffen mit Prinzessin Leia wird sie involviert: Euer Einsatz für die Allianz führt zunächst nach Alderaan und auf den Lava-Planeten Mustafar. Später durchquert Ihr die Wälder von Despayre, auch der Planet Danuta und der erste Todesstern stehen auf dem Programm.

Im Third-Person-Kampf gegen Sturmtruppen und imperiale Schergen seid Ihr zum Glück nicht allein: Kurz nach Spielbeginn trefft Ihr auf den fliegenden Sicherheitsdroiden ZeeO, der Euch wertvolle Dienste erweist. Aus der Ego-Perspektive manövriert Ihr Euren Blechkumpanen durch Schächte, in denen Ihr verborgene Schalter aktiviert und Fallen ausweicht.



PSP Rianna und ZeeO gehen eine 'tödliche Verbindung' ein: Der Sicherheitsdroide erzeugt für Euch einen Schutzschild und reflektiert gegnerische Schüsse.



PSP Teamangriff: Rianna hat den Schurken im Visier, ZeeO lädt sich auf.

PSP Mit dem Dolch legt Rianna detaillierte Gegner im Nahkampf lahm.

Versionsunterschiede

Der PSP-ZeeO betätigt Schalter ohne Murren, der Nintendo-Droide hingegen muss allerlei Rätsel und Denksportaufgaben via Stylus lösen, um Wege freizugeben. Zudem steuert Ihr Euer Gespann zwar durch die selbe Geschichte, die Abschnitte unterscheiden sich jedoch in der Architektur. Auf beiden Systemen gleitet Ihr mit Eurem Gefährten an speziellen Wänden entlang, überquert Abgründe und führt Sprungeinlagen aus. Sogar im Kampf gilt das Coop-Prinzip: Heranrückenden Gegnern schleudert Ihr ZeeO an den Kopf und betäubt sie somit. Der Droide reflektiert Schüsse und repariert stationäre Geschütze für Euch. Alleine ist Rianna ebenso wehrhaft: Mit diversen Schusswaffen meuchelt Ihr Widersacher ebenso effektiv wie mit dem Nahkampfdolch. Im Laufe der Zeit lernt das ungleiche Paar zudem weitere todbringende Combos und Ausweichmanöver. *mh*



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Ubisoft Casablanca, Marokko
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Dezember

Spieler max.	4
nötige Module	4

USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro

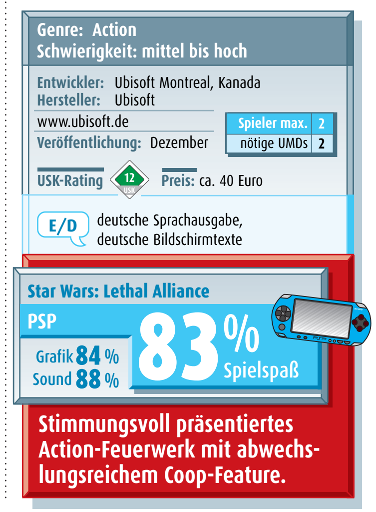
E/D deutsche Bildschirmtexte

Star Wars: Lethal Alliance
Nintendo DS
Grafik 84 %
Sound 86 %
82 % Spielspaß

Abwechslungsreiches Weltraumabenteuer mit fordernden Passagen und teils unfairen Rätseln.

Michael Herde

Ein sehr abwechslungsreiches Action-Abenteuer ist der Handheld-exklusive Sternenkrieg geworden. Dabei gerät die DS-Version dank zahlreicher Rätseleinlagen noch einen Tick vielseitiger. Allerdings spielt sich das etwa sechsstündige Action-Fest auf der PSP etwas flotter, denn einige DS-Rätseleien sind schlecht erklärt und dadurch reine Glückssache – das bremst den Spielfluss. Beide Versionen sehen für ihre System-Verhältnisse sehr gut aus und nutzen die jeweiligen Steuerungsmöglichkeiten prima, lediglich die unpräzise Zielerfassung auf dem DS nervt. Die fantastische Klanguntermalung – auf dem DS leider ohne Sprachausgabe – sorgt für perfektes "Star Wars"-Flair. Die vielfältigen Coop-Manöver und die charmanten Helden machen Riannas Abenteuer sympathisch.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Dezember

Spieler max.	2
nötige UMDs	2

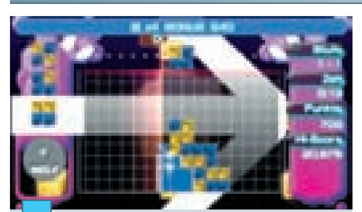
USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Star Wars: Lethal Alliance
PSP
Grafik 84 %
Sound 88 %
83 % Spielspaß

Stimmungsvoll präsentiertes Action-Feuerwerk mit abwechslungsreichem Coop-Feature.

Lumines 2


PSP Einige bekannte Skins wurden für die Fortsetzung überarbeitet.


PSP Diesmal findet Ihr wesentlich mehr der teils kniffligen Puzzles.


PSP Frustbremse: Bei CPU-Duellen gibt's nun die Continue-Funktion.

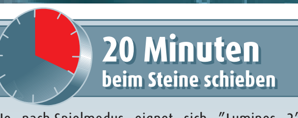
Quasi-Fortsetzungen kommen auf der PSP gerade in Mode: Bescherte uns Bandai-Namco unlängst "Ridge Racer 2", das ohne nennenswerte Neuerungen jenseits frischer Pisten auskam, steht nun "Lumines 2" von Design-Ikone Tetsuya Mizuguchi an.
Auch die ausgesprochen stilvolle Klötzchenknobelei ist mehr ein Update als ein vollwertiger Nachfolger: Am Grundprinzip hat sich nämlich nicht das Geringste verändert, wie gehabt stapelt Ihr farbige Klötze zusammen, um sie von einer durchlaufenden Linie löschen zu lassen.

Was soll also zum Neukauf motivieren? So gibt's in Teil 2 knapp 100 der audiovisuellen Skins, die nicht nur die Erscheinung des Spielfelds verändern, sondern auch Einfluss auf die Geschwindigkeit haben. Die sind großteils neu und nun auch mit bewegten Videohintergründen – zum Teil dienen Lizenzsongs als Vorlage. Außerdem wurde der Endlos-Modus in mehrere Schwierigkeitsgrade unterteilt, die Anzahl der Puzzles verdreifacht, neue Missionen mit besonders kniffligen Aufgaben hinzugefügt und das CPU-Duell dank Continue entschärft. Kreative Spieler wählen sich die Reihenfolge der Skins selber aus oder basteln sich in einem Sequenzer ein paar Eigenkreationen. *us*

Ulrich Steppberger



Kleine Änderungen, große Wirkung: Es ist schon richtig, dass "Lumines 2" einerseits eine Fortsetzung ist, die nichts wesentlich Neues anbieten kann. Andererseits bekommen Fans des Originals genau das, was sie sich wünschen, zumal eine Reihe der unnötigen Macken behoben wurde: Jede Menge neuer und attraktiver Skins sorgen ebenso für Abwechslung wie ein kräftig aufgestockter Puzzle-Modus, bei dem die frustigen Aufgaben konsequent in die Missions-Variante ausgelagert wurden. Das CPU-Duell zehrt nun weniger an den Nerven, da keine endlosen Wiederholungen gegen die frühen Gegner mehr notwendig sind. Deshalb würde ich auch Neuspielern trotz des günstigen Preises des Vorgängers Teil 2 ans Herz legen – stilvoller als hier knobelt es sich auf der PSP nicht.



20 Minuten beim Steine schieben

Je nach Spielmodus eignet sich "Lumines 2" unterschiedlich gut für kurze Einsätze: Habt Ihr bei den normalen Herausforderungsrunden den Dreh erst einmal heraus, wird eine Partie zur längeren Angelegenheit – mehrstündige Knobel-Sessions sind dann durchaus möglich. Wenn Ihr nur ein paar Minuten mit Mizuguchis Schöpfung verbringen wollt, sind die Puzzles die beste Wahl: Jede Aufgabe ist klar gegliedert und muss innerhalb eines Zeitlimits bewältigt werden – da die Anzahl nun deutlich höher ausfällt, gibt's damit genug Denkstoff für zwischendurch. Darf's flotter sein, laden die CPU-Duelle ein, denen nun dankenswerterweise der Frustzahn weitgehend gezogen wurde.



Genre: Denkspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Q Entertainment, Japan
Hersteller: Buena Vista
www.lumines2thegame.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte



PSP
Grafik 64 %
Sound 83 %
85 % Spielspaß

Wenig innovatives, aber feines Update der Steinstapelei, die (fast) alle Kritikpunkte ausmerzt.



Wir suchen zum nächstmöglichen Termin eine(n)

Online-Praktikant(in)

Zur Verstärkung für maniac.de brauchen wir eine(n) motivierte(n) Online-Praktikanten/in. Kenntnisse im Bereich Webdesign, HTML, Flash, CSS und Web-Editoren setzen wir voraus. Das Praktikum findet in den MAN!AC Redaktionsräumen statt.

Fühlst Du Dich angesprochen? Dann schick' Deine Bewerbung per E-Mail an knauf@maniac.de





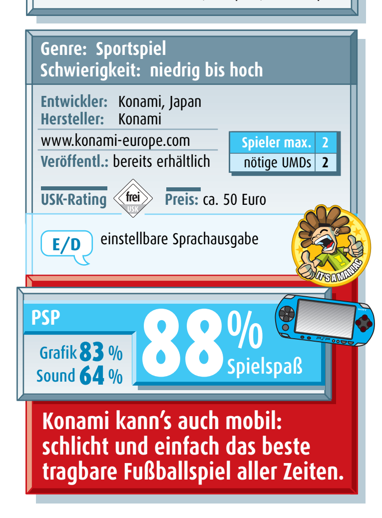
Pro Evolution Soccer 6

VIDEO AUF DVD!



20 Minuten echter Fußball

Die Partie England gegen Deutschland: Der WM-Dritte startet furios, Poldi prüft Robinson aus 16 Metern ...gehalten. Doch Deutschland setzt nach, schnürt die Verteidigung mit gut getimten Ball-Staffetten via X-Button ein. Dann der tödliche Pass mittels Y-Taste, Miro steht allein vor dem englischen Kasten und... semmelt die Pille in den virtuellen Himmel über Manchester. Egal, vergessen, weitermachen. Kreistasten-Flanke, Kopfball... gehalten. Volleyschuss... vorbei. Den Torwart via abgebrochenem Schuss verladen... doch dank Rücklage geht der Ball drüber. Und da "PES 6" so schön, aber auch so brutal wie der echte Fußball sein kann, passiert das Unvermeidliche: 87. Minute, Lampard, 1:0... Abpfiff.




PSP Viel Übersicht, aber kaum erkennbare Details: die Weitwinkelsicht.


PSP Die tollen Modelle und Animationen erkennt Ihr in der Wiederholung.


PSP In "PES 5" tödlich, im sechsten Teil entschärft: Freistöße aus 20 Metern.

Die beste Fußballsimulation der Videospielwelt erscheint zum zweiten Mal für Sonys Handheld. Mit dabei sind alle wichtigen Modi und Features, die die Bolzerei auf den großen 'Brüdern' zum Hit machen. Leider verschwanden mit dem Plattformwechsel nicht die Lizenzdefizite der Konami-Kickerei – bis auf die Bayern tummeln sich keinerlei deutsche Bundesliga-Teams auf der PSP. Mit Holländern, Spaniern, Italienern und Engländern fetzt Ihr dafür (fast) so komfortabel wie auf PS2 der Pille hinterher – lediglich die R2- & L2-Manöver gehen etwas komplizierter von der Hand. Tolle Tore dank realistischer Ballphysik gibt's aber auch unterwegs zuhauf.
Neben Karriere, Freundschaftspartien und freiem Training fordern PSP-Dribbler einen zweiten "PES 6"-Spieler zum WiFi-Duell. Die Variabilität eines Matches kennt dabei keine Grenzen – wie der echte Fußball. Raffinierte Lupfer und rüde Grätschen werden auf PSP allerdings nicht von Sprechern kommentiert, lediglich beim Torerfolg tönt ein Sprachsample aus den PSP-Boxen. *ms*

Matthias Schmid

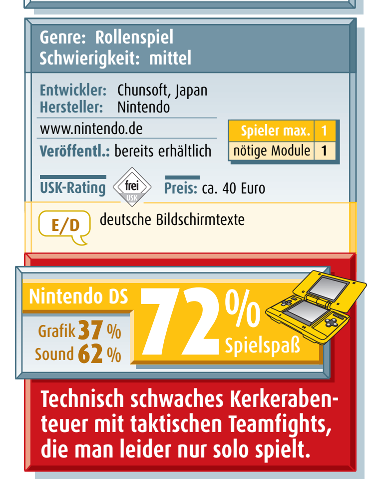


Geht doch, Konami! Die Japaner um Mastermind Seabass Takatsuka haben sich die Kritik am PSP-Vorgänger zu Herzen genommen – endlich darf ich auch mobil in der übersichtlichen Weitwinkel-Perspektive kicken. Über das Fehlen der Bundesliga-Lizenz sollen andere meckern, auf den Spielspaß hat das auf Dauer keine Auswirkung – das realistischste und beste Fußballspiel aller Zeiten macht auch in der Partie 'England – Brasilien' einen Heidenspaß. In puncto Steuerung kommt das PSP-Pendant nahe an die PS2-Fassung von "PES 6" heran, auf dem Sony-Handheld bekommt Ihr aber doch mal schneller einen Fingerkrampf. Lediglich die Tatsache, dass Ihr mobil viel seltener in den Genuss einer Mensch-gegen-Mensch-Partie kommt, verhindert die 90%.

Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau

20 Minuten im Land der Kuscheltiere

Wer die Kerker bis in den letzten Winkel erforschen will, kommt bald mit 20 Minuten nicht mehr aus: In einer solchen Pause könnt Ihr aber ein paar Trainingskämpfe einlegen, Neuigkeiten am Pokémon-Platz erplaudern, die Ausrüstung der Party optimieren oder gar eine neue Truppe zusammenstellen. Außerdem eignen sich natürlich die vielen Link-Funktionen für kurze Pausen: Per Kabel, WiFi und Datentransfer mit dem inhaltlich identischen GBA-Modul "Team Rot" lassen sich Items tauschen. Außerdem klappt Kommunikation per Passwort – die Spieler können sich Nachrichten schicken und gegenseitig zu Hilfe eilen, wenn der Held im Kerker niedergestreckt wird. Dank Passwort (z.B. per SMS) muss er dann nicht ganz von vorn beginnen.

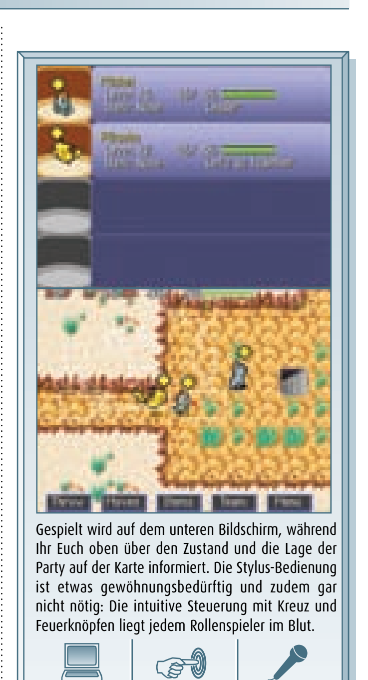


Es gibt Helden, denen man nacheifert und andere, in deren Haut man nicht stecken möchte: Einer davon ist der Recke aus "Mystery Dungeon", der eines Morgens in Gestalt eines Pokémon erwacht – wie konnte es zu diesem schrecklichen Unglück kommen? Das herauszufinden ist Eure Aufgabe: Auf der Suche nach einem Heilmittel durchstöbert Ihr die Pokémon-Welt und rettet über 380 Artgenossen aus zahlreichen Kerkern und Geheimwelten. Klippenberg und Donnerhallhöhle bestehen aus labyrinthartigen Stockwerken, die bei jedem Besuch neu berechnet werden: Wegen der trickreichen Gegner braucht Ihr oft mehrere Anläufe, außerdem warten neben den Story-Missionen optionale Botengänge. Weil es keinen Trainer gibt, kämpft Eure bis zu vierköpfige Party nach eigenem Gutdünken. Die wilden Pokémon nähern sich aus allen Himmelsrichtungen: Ihr könnt ihnen entgegenstürmen oder auflauern und Items wie Steine schleudern. Dabei steuert Ihr nur den Helden, die Kameraden folgen einstellbaren KI-Mustern. Zwischendrin besucht Ihr den Pokémon-Platz, wo Ihr Aufträge erplaudert und Items handelt. *oe*

Oliver Ehrle

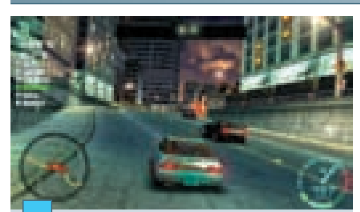


Pokémon-Fans werden überrascht sein: Mit den Semi-Echtzeitkämpfen und taktischem KI-Stellungskampf unterscheidet sich die Rollenspielfabel spielerisch deutlich vom Rest der Serie. Weil Ihr jede Höhle mehrfach besucht, sind die Zufallslabyrinthe eine willkommene Abwechslung – schließlich findet man sich dank Auto-Map jederzeit zurecht. Abstriche machen Fans allerdings in puncto Bewegungsfreiheit und Link-Funktionen, denn eine begehbare Oberwelt mit hilfreichen Passanten und Coop-Modus wären durchaus sinnvoll gewesen. Außerdem unterscheidet sich das Abenteuer technisch kaum vom GBA-Kollegen "Team Rot": "Mystery Dungeon" ist ein unterhaltsamer Kerkermarathon, der aber reichlich Platz für Verbesserungen lässt.

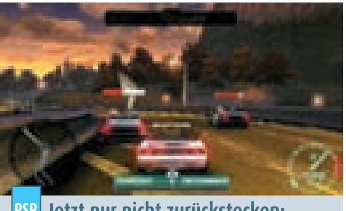

Gespielt wird auf dem unteren Bildschirm, während Ihr Euch oben über den Zustand und die Lage der Party auf der Karte informiert. Die Stylus-Bedienung ist etwas gewöhnungsbedürftig und zudem gar nicht nötig: Die intuitive Steuerung mit Kreuz und Feuerknöpfen liegt jedem Rollenspieler im Blut.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Need for Speed Carbon Own the City



PSP In der PSP-Stadt seid Ihr bei Dämmerlicht unterwegs.



PSP Jetzt nur nicht zurückstecken: Cops werdet Ihr durch Rempler los.

Wie bei den letzten beiden "Need for Speed"-Teilen bekommt auch "Carbon" für die PSP einen eigenständigen Ableger spendiert, der sich aber im Fall von "Own the City" enger an der Heimkonsolen-Vorlage orientiert als jemals zuvor – erstmals könnt Ihr nämlich mobil völlig frei durch eine Stadt kurven. Handlung und Schauplatz sind auf dem Handheld anders, das Grundkonzept blieb aber gleich: Erobert die Raser-Herrschaft über die Stadt, indem Ihr die Crew jedes Viertels bei verschiedenen Rennarten besiegt und dann deren Boss abhängt. Standard-Läufe über Rundkurse und Etappen stehen ebenso zur Wahl wie Zeitrennen, dazu gesellen sich aber auch ein paar neue Varianten. So sollt Ihr z.B. mal innerhalb eines engen Zeitlimits vor den gegnerischen Crewmitgliedern flüchten oder als Erster ein Paket abliefern – wie Ihr zum Zielpunkt gelangt, ist Euch überlassen, denn diese Herausforderungen finden in der Metropole ohne Absperrungen statt. Oft greifen Euch eigene Teamkollegen unter die Arme: Je nach Rennen stehen Euch bis zu zwei Raser zur Seite, die auf Knopfdruck Windschatten geben, Gegner abdrängen oder sogar Nagelbretter auslegen. Wie üblich kauft Ihr vom Preisgeld neue Flitzer oder Tuning-Teile, mit denen Ihr auch menschliche Konkurrenten beeindruckt. Per WiFi oder sogar Internet treten maximal vier Gasfüße gegeneinander an. *us*

Ulrich Steppberger

Es geht also doch: Im dritten Anlauf quetscht Electronic Arts nun doch endlich eine befahrbare Stadt in die PSP. Als Ausgleich für die neugewonnene Freiheit läuft das flotte Geschehen leider nicht mehr so flüssig über das Handheld-Display wie noch beim "Most Wanted"-Vorgänger, sehr schick sieht die nächtliche Raserei aber trotzdem weiterhin aus. Auch im Spieldesign finden sich Details, von denen sich sogar die großen Heimkonsolenbrüder eine Scheibe abschneiden könnten: Einige Rennvarianten wie z.B. die Paketlieferung gefallen – und dass gleich zwei Teamkollegen mitmischen, erlaubt einen Hauch mehr Taktik. Auch wenn das Lenkverhalten Eurer Flitzer erneut etwas zickig geriet, "Own the City" ist das beste PSP-"Need for Speed" bisher.



"Own the City" lässt Euch deutlich mehr Möglichkeiten, 20 Minuten hinter dem Lenkrad zu gestalten. So könnt Ihr natürlich die einzelnen Rennen fahren, aber auch freier unterwegs sein: Bummelt durch die große Metropole und macht Euch mit möglichen Abkürzungen vertraut. Oder Ihr sucht die versteckten Bonuskisten, um Extras und zusätzliche Moneten einzukassieren. Schafft Ihr es schließlich, durch genügend Schabernack die Cops auf Euch aufmerksam zu machen, kann sich die anschließende Hetzjagd schon mal länger ausdehnen: Die Gesetzeshüter sind hartnäckig und lassen Euch nicht einfach abhauen.



Mortal Kombat Unchained

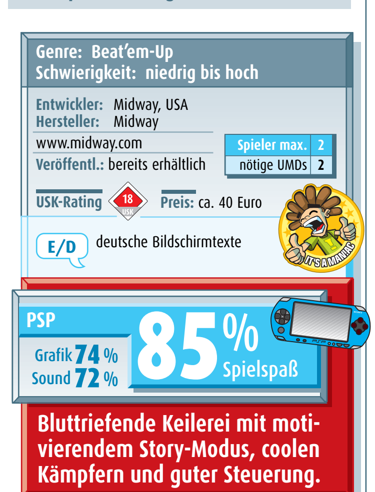


PSP Neben Eisenfaust Jax (links) dürft Ihr auch mit Shokan-Prinz Goro ran.



PSP 'Schach-Kombat' mixt geschickt Denksport mit Prügelduellen.

Anstatt die brandneue "Armageddon"-Episode umzusetzen, ist "Mortal Kombat Unchained" 'nur' eine Umsetzung des gut zwei Jahre alten "Deception". Dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch: Metzelt Euch mit etlichen charismatischen Recken im Versus-Modus die Rübe vom Rumpf oder bereist mit Neuling Shujinko die (grafisch tristen) Reiche des "MK"-Universums. Als Bonus warten die Minispiele 'Schach-' und 'Puzzle-Kombat'. Während der Wireless-Modus im Test mit üblen Verzögerungen zu kämpfen hatte, haben erwachsene Spieler mit den derben 'Fatalitiy'-Hinrichtungen jede Menge Spaß. *ms*



Sonic Rivals

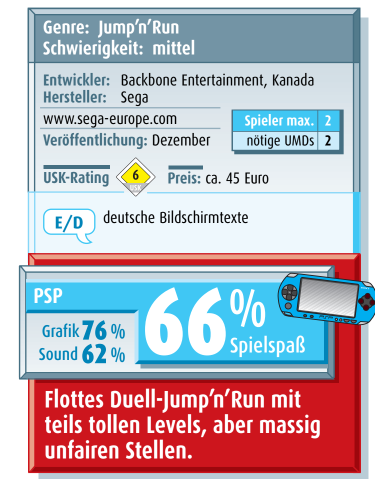


PSP Farben-Overkill: Die grellen Kirmes-Levels sehen einfach klasse aus.



PSP Neben Titelheld Sonic dürft Ihr auch andere Figuren auswählen.

In "Sonic Rivals", das von Backbone entwickelt wurde ("Death jr."), steht der Duellgedanke im Vordergrund: Rast mit dem Igel schneller als Euer Kontrahent durch die spielerisch zweidimensionalen, optisch aber voll ausmodellierten 3D-Welten. Reaktionstests an Hindernissen ('Drücke die Kreistaste') erfordern volle Aufmerksamkeit, fiese Fallen und heimtückisch platzierte Gegner nerven gewaltig. Während die simplen Bossfights langweilen, kommt in den späten Levels dank cooler Looping-Kombinationen und hohem Tempo Laune auf. Nach zwei bis drei Stunden seid Ihr aber schon durch. *ms*



SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

12/06 bis 1/07

MOBILE GAMER

AUSGABE 6 CYBERMEDIA € 3,30

Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95 Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60

MOBILE GAMER

KILLZONE LIBERATION

Test & Tipps

Großer Player's Guide zum PSP-Shooter

2 Riesenposter GRATIS

grand theft auto Vice City Stories

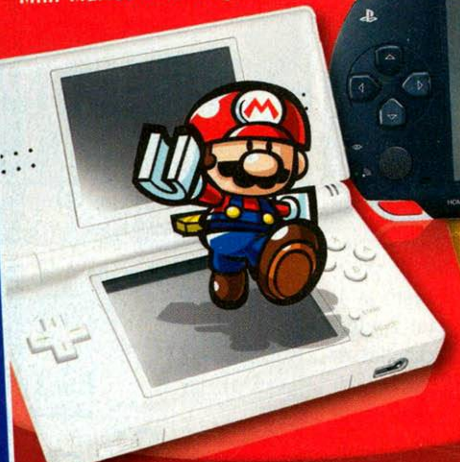
Test & Tipps: Grandioses Spiel, geheime Cheats



Riesen-Test zum Jump'n'Run-Hit

MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

Jetzt schon getestet: Mini-Marios unter Stylus-Kontrolle



PSP vs DS LITE

Die ganze Wahrheit auf 7 Seiten: Großer Vergleichstest der Handheld-Giganten

54 Spieletests

für Sony PSP und Nintendo DS

Neuer GBA im Test

Heller & mehr Kontrast: Besserer Bildschirm begeistert

POKÉMON MYSTERY DUNGEON

Rollentausch: Jetzt seid Ihr ein Pokémon

STAR WARS LETHAL ALLIANCE

Fette Weltall-Action für PSP und DS



Spiele fürs Handy

- 9 neue Games getestet
- Übersicht: Beat'em-Ups

120 Seiten Handheld-Power


News
Tokyo Game Show 2006
JAPAN


PSP GEGEN DS LITE
DUELL DER GIGANTEN


Yoshi's Island DS


TRETEN IST TRUMPF!

MOBILE GAMER

Das Magazin für Nintendo DS, PSP, Game Boy und Handy-Spiele

jetzt am Kiosk für 3,30€

Controller-Klau

Versteht mich nicht falsch: Ich selbst bin Besitzer diverser Nintendo-Konsolen und möchte ihre einzigartige Software nicht missen. Mir ist jedoch aufgefallen, dass Nintendo dank Wii als 'Hüter der Innovation' dargestellt wird. Man scheint zu fast zu vergessen: Es ist nur ein Controller! Technisch wäre es kein Problem, eine Sendeleiste samt Nunchuk an den Gamecube anzuschließen. Aus Marketinggründen wäre es Nintendo natürlich nie gelungen, die Idee einfach als Controller-Option für den Cube an den Mann zu bringen – so gesehen ist das schon ein cleverer Schachzug. Mir kommt nur folgendes Problem in den Sinn: Das einzige Merkmal, durch das sich Nintendo abhebt, ist der Controller und in dieser Hinsicht sehe ich keine technischen Schwierigkeiten, so etwas nachzumachen. Wie seht Ihr das?

Hung Tran, via E-Mail

Dass deine Sorge durchaus berechtigt ist, zeigt die Vergangenheit – so wurden Analogstick oder Rumble-Funktion schnell von anderen Herstellern kopiert. Außerdem übernimmt Sony mit dem 'Sixaxis'-Controller das Wii-Konzept zumindest teilweise. Allerdings ist die neuartige Steuerung nicht das einzige Kaufargument für Wii: Einzigartig hochkarätige Spiele (siehe "Legend of Zelda: Twilight Princess") und geringerer Anschaffungspreis locken Käufer ebenso.

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Konami nimmt Stellung zu "PES 6"-Onlineproblemen: "Es werden wichtige Verbesserungen an den Servern vorgenommen, die PlayStation-2- und PC-DVD-Spielern ein stabiles Online-Spiel ermöglichen sollen. Xbox-360-User werden bald ein Update zum Download vorfinden, welches die Verbindungsschwierigkeiten mit dieser Version des Spiels korrigiert."

MEA CULPA: Natürlich hört THQs im letzten Heft getestetes Wrestlingspektakel auf den Titel "WWE SmackDown vs. Raw 2007"– dieser Fehler ist leider durch alle MAN!AC-Kontrollinstanzen gerutscht.

MEA CULPA: Im Test zu "Mortal Kombat Armageddon" hatten wir angegeben, dass die Kämpfer zusätzlich zum 'Kreate-A-Fatality'-Feature individuelle Killermoves beherrschen. Dies ist aber leider nicht der Fall.

PS2 bevorzugt?

Euer Magazin ist echt interessant und sein Geld wert, doch in meinen Augen bevorzugt Ihr Sony deutlich. Die PS2 war und ist heute eine erbärmliche Maschine, eine Fehlentwicklung wie das N64! Die ersten Dreamcast-Spiele sehen besser aus als die neuesten PS2 Spiele – mal ehrlich! Microsoft hingegen hat mit der ersten Kiste ein ordentliches Gerät abgeliefert und mit der neuen Xbox 360 eine Weltklasse-Konsole geschaffen! Falls die PS3 wirklich besser sein sollte, müssten die ersten Spiele schöner aussehen als die der 360. Seid also fair und objektiv bei Euren Berichten. Ansonsten weiter so!

Julian Masztaler, via E-Mail



Dass sowohl PS2 als auch PS3 in ihren Anfangstagen keine grafischen Wunder vollbringen können, liegt an der schwer programmierbaren Hardware. Momentan hat der Xbox-360-Kracher "Gears of War" optisch die Nase vorn – das wird im Test auch klar ersichtlich. Von einer Bevorzugung der Sony-Systeme zu sprechen, ist schlicht absurd: Die mit Abstand höchste MAN!AC-Award-Frequenz findet sich bei der Xbox 360 – das liegt an der immer höher werdenden Spielequalität im Allgemeinen. Ein Schlusswort zu Deinem Dreamcast-Vergleich: Die Sega-Kiste war seinerzeit technisch ohne Frage das Non-Plus-Ultra. Stellt man jedoch frühe Dreamcast-Spiele wie "Sega Rally 2" oder "Virtua Fighter 3tb" einem "Burnout Revenge" oder "Tekken 5" auf PS2 gegenüber, wird der Unterschied deutlich. Auch ein "God of War" wäre in dieser Pracht auf Dreamcast nie und nimmer drin.

Fehlende Tests

Wie immer am Ende des Monats freue ich mich über die MAN!AC, um mich für den kommenden Monat in Kaufrausch zu lesen. Doch der Inhalt der Ausgabe 12/06 bewirkte das Gegenteil: Weder "Call of Duty 3", "Rainbow Six Vegas", "F.E.A.R." noch "Gears of War" befanden sich in der Liste der Tests. Warum gab's von diesen Titeln keine Tests in der letzten Ausgabe?

Björn Sturm, via E-Mail

Wann Tests in der MAN!AC erscheinen, liegt leider nicht immer in unserer Hand – wenn Hersteller die Testversionen nicht früh genug an uns verschicken, kann die Software nun mal nicht beurteilt werden. Außerdem muss die Vorlaufzeit einer gedruckten Zeitschrift berücksichtigt werden: Games wollen ausführlichst gezockt, Texte geschrieben, Dateien an die Druckerei gebracht und Hefte ausgeliefert werden. "Gears of War" ist indes ein Spezialfall: Da der Titel aufgrund der verweigerten USK-Kennzeichnung nicht in Deutschland in die Läden kommt, darf Microsoft in Deutschland keinerlei Testmuster verschicken.

Geschmackssache

Eine Spielspaß-Abstufung in 100 Schritten kann ich nicht nachvollziehen. Wo liegt der Unterschied zwischen 85% und 87%? Eine 10er-Skala fände ich wesentlich angebrachter – und wäre auch für Euch einfacher zu handhaben. Außerdem weist Ihr im Text auf Stärken und Schwächen hin. Jeder Spieler fokussiert andere Teilaspekte eines Spiels: Für den einen ist Edel-Grafik wichtiger als Umfang und umgekehrt. Jeder muss für sich entscheiden, was ihm wichtig ist.

Frank Schickler via E-Mail

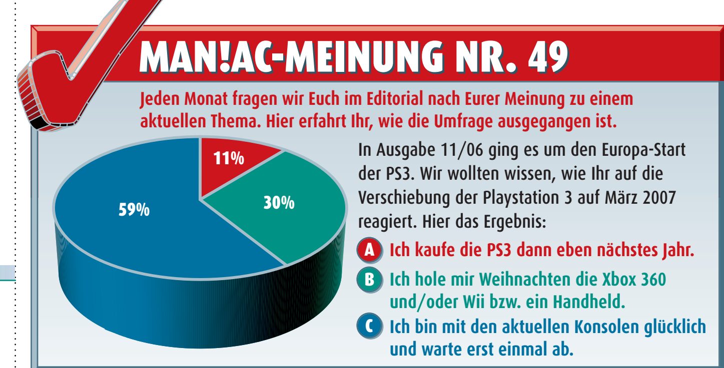
Dass uns eine 10er-Skala die Arbeit erleichtern und den täglichen Diskussionen um Prozentpunkte eine Ende setzen würde, ist sicher richtig. Sollen aber unsere Jobs gemütlicher und im Gegenzug die Tests inkompetenter werden? Wir glauben nicht! Bei einer Skala mit nur zehn Punkten würden nicht nur deutliche Unterschiede unter den Tisch fallen (ein 77%-Titel ist schlicht schwächer als ein 84%-Spiel). Auch wäre aufgrund zu vieler Wertungen im Bereich '7' und '8' die Kaufberatung merklich schlechter. Dass Geschmäcker verschieden sind, ist klar – wir setzen aber alles daran, durch Vergleiche mit ähnlichen Games, das Abwägen von Teilaspekten und der Erfahrung aus zig Jahren Spieleleidenschaft ein faire Wertung abzugeben.

Bitte schreibt an:

Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC-MEINUNG NR. 49

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

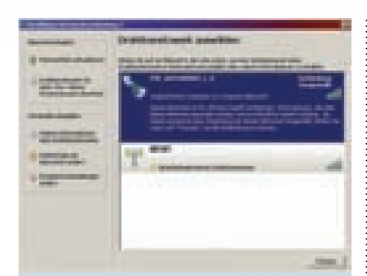


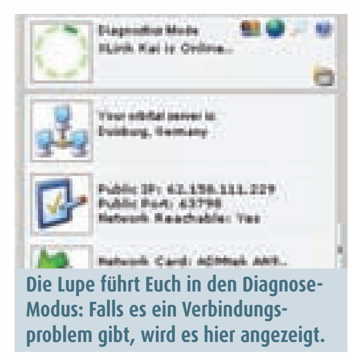
In Ausgabe 11/06 ging es um den Europa-Start der PS3. Wir wollten wissen, wie Ihr auf die Verschiebung der Playstation 3 auf März 2007 reagiert. Hier das Ergebnis:

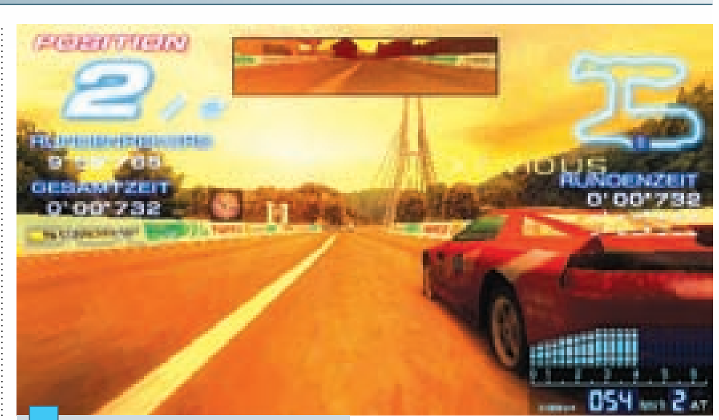
A Ich kaufe die PS3 dann eben nächstes Jahr.
B Ich hole mir Weihnachten die Xbox 360 und/oder Wii bzw. ein Handheld.
C Ich bin mit den aktuellen Konsolen glücklich und warte erst einmal ab.

KNOWHOW

Ad-Hoc-Spiele online zocken


Habt Ihr bei der Installation alles richtig gemacht, wird die PSP beim Öffnen eines Linkspiels vom PC erkannt.

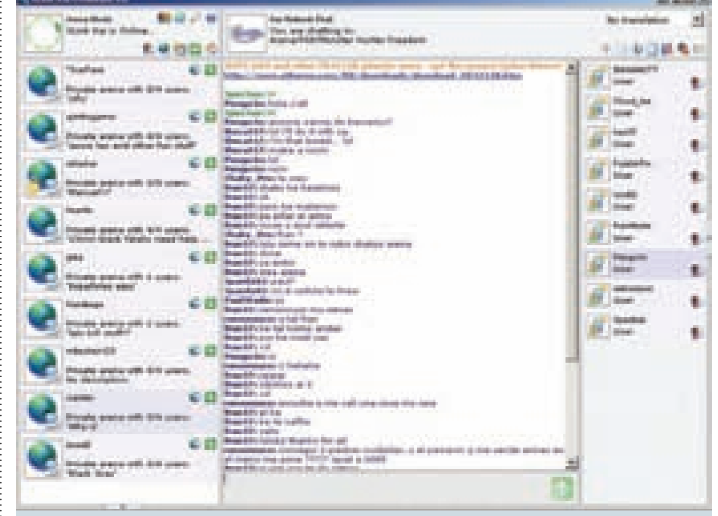

Die Lupe führt Euch in den Diagnose-Modus: Falls es ein Verbindungsproblem gibt, wird es hier angezeigt.


PSP Klasse: "Ridge Racer"-Duelle machen auch online jede Menge Spaß.

Viele PSP-Linkspiele unterstützen lediglich Ad-Hoc-Matches, doch eifrige Programmierer lassen sich davon nicht aufhalten: Die kostenlose Software "X-Link Kai" (www.teamxlink.co.uk) leitet die WLAN-Signale Eures Sony-Handhelds übers Internet weiter. So findet Ihr zu jeder Stunde motivierte Mitspieler.

Installation: Ihr braucht einen PC mit Windows XP (Service Pack 2), DSL-Anschluss sowie einem WLAN-Adapter. Allerdings sind nur Karten und Adapter mit ZD1211B-Chipset von Zydas geeignet. Dazu zählen z.B. Datels "Wifi MAX for PSP" und der Gigafast-Stick "WF-741 UIC" – installiert sie nicht mit den beiliegenden Treibern, sondern denen von Zydas! Den aktuellen Link verraten Euch PSP-Chatroom und Forum der "X-Link Kai"-Software. Zunächst müsst Ihr PC und PSP kabellos verbinden. Öffnet auf dem PC die Eigenschaften der drahtlosen Netzwerkverbindung: Im Kärtchen 'Allgemein' klickt Ihr auf 'Internetprotokoll (TCP/IP)'. Im nächsten Fenster wählt Ihr 'Folgende IP-Adresse verwenden' und gebt dort '10.0.0.1' sowie die Subnet-Maske '255.255.255.0' ein – bestätigt mit 'OK'. Nun klickt Ihr auf das Kärtchen 'Drahtlosnetzwerke' und setzt oben das Häkchen bei 'Windows zum Konfigurieren der Einstellungen verwenden'. Dann richtet Ihr die Ad-Hoc-Verbindung ein: Klickt unter 'Drahtlosnetzwerke' auf 'Erweitert', wählt im neuen Fenster die Option 'Nur Computer-mit-Computer-Netzwerke (Ad-Hoc)' und 'Automatisch mit nicht bevorzugten Netzwerken verbinden'. Auch die PSP muss sich anpassen: Klickt Euch in die Netzwerk-Einstellungen und wählt unter 'Ad-Hoc-Modus' den Verbindungskanal 'K 1'.

Tunnel-Software: Nachdem die Verbindung zum PC steht, installiert Ihr "X-Link Kai" und registriert Euch auf der Homepage mit Nick und E-Mail. Anschließend klickt Ihr auf 'Start Kai Config': Wählt unter 'Network Adapter' Eure WLAN-Karte, stellt 'Accept UI Connections From' auf 'Any IP Address'' und setzt Häkchen bei 'Launch UI', 'Launch Engine' und 'Follow PSP SSID'. Bestätigt, schaltet Eure PSP ein und öffnet etwa in "Ridge Racer" ein Ad-Hoc-Match. Startet dann "X-Link Kai" und klickt Euch mit dem Globussymbol in die Arena Eures Linkspiels. Falls die Verbindung nicht klappt, kontrolliert Ihr sie mit dem Lupensymbol. Achtung: Besitzer einer Firewall-Software müssen einen Port für "X-Link Kai" festlegen und diesen in den Einstellungen weiterleiten. *oe*


Die "X-Link Kai"-Oberfläche besteht aus drei Fenstern: Links wählt Ihr die Spielarena, in der Mitte wird gechattet und rechts seht Ihr die anwesenden Spieler.

Der Herausforderer

Mit dem "MAX Media Manager Pro" (zirka 30 Euro) will Datel Sony Konkurrenz machen (siehe unten): Neben einem Memstick-Manager besitzt die Software-Funktionen zum Umwandeln von Videos, Abonnieren von Podcasts und ein Interface für die Spielstanddatenbank von Codejunkies.

Manager-Update

Sony verpasst seinem "Media Manager" für PSP ein viel versprechendes Update: Die Software bringt nicht nur Bilder, Musik und Videos aufs Handheld, sondern neuerdings auch Office-Dokumente (z.B. von Excel und Word) sowie Links aus dem Internet-Browser des PCs. Das praktische Werkzeug kostet unter www.sonymediasoftware.com nur 13 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

- **MAN!AC 12/06: Surfen mit dem DS** – Der erste Browser für Nintendos Handheld
- **MANIAC 11/06: Präsentationen per PSP** – Schicke Bilderschauen für unterwegs
- **MAN!AC 10/06: PSP spielt Video-Podcasts** – Mehr bewegte Bilder für die Reisen
- **MAN!AC 09/06: Demos auf dem DS** – So spielt Ihr Eigenbau-Software ab

LAST RESORT

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

Endspiele:
Schaut in unserer Liste nach, wenn Ihr ein bestimmtes Ende von "Disgaea 2: Cursed Memories" sehen wollt.

Axel-Ende
lasst Euch von Axel besiegen
schlechtes Ende
beendet das Spiel, wenn Ally mehr als 50 Mal getötet wurde
Etna-Ende
besiegt Etna in Kapitel 3
Laharl-Ende
besiegt Laharl in Kapitel 11
Zwischenboss-Ende
besiegt den Zwischenboss vor dem vierten Kapitel
Tink-Ende
besiegt den letzten Boss mit Tink auf Level 1.000
schlechtestes Ende
Ally stirbt mehr als 99 Mal, Rozalin stirbt durch Attacken von Adell

Extraklassen:
Lernt coole Extraklassen für Eure Lieblingskämpfer, indem Ihr die Voraussetzungen in unserer Liste erfüllt.

Bogenschütze
trainiert ein Mitglied Eurer Truppe auf Level 5 Bogenschützen-Meisterschaft
Bieztämer
fangt ein Monster
Chaos-Soldat
spielt das Spiel einmal durch
Druide
vollführt eine 500+ Geo-Combo
weiblicher Ninja
trainiert ein Mitglied Eurer Truppe auf Level 5 Stab-Meisterschaft
Kanonenschütze
trainiert ein Mitglied Eurer Truppe auf Level 5 Kanonier-Meisterschaft
Samurai
trainiert ein Mitglied Eurer Truppe auf Level 5 Schwert-Meisterschaft

GUITAR HERO 2

Cheat-Riffs:
Klopft die folgenden Farbcombos im Titelmenü von "Guitar Hero 2 " ein, um etliche skurrile Gimmicks frei zu fiedeln. Wie schon im ersten Teil des Musikspaßes beziehen sich die Farbangaben auf die Grifftasten Eurer Plastik-Gitarre.

Air-Guitar
gelb, gelb, blau, orange, gelb, blau
Menge hat Riesenaugen-Köpfe
blau, orange, gelb, orange, gelb, orange, blau
Menge hat Affenköpfe
orange, blau, gelb, gelb, orange, blau, gelb, gelb
Feuerschädel
orange, gelb, orange, orange, gelb, orange, gelb, gelb
Pferdeschädel
blau, orange, orange, blau, orange, orange, blau, orange, orange, blau
Hypergeschwindigkeit
orange, blau, orange, gelb, orange, blau, orange, gelb
Gitarrengott-Modus
gelb, gelb, blau, gelb, gelb, orange, gelb, gelb

Neue Gitarren:
Erledigt die aufgelisteten Aufgaben, um neue abgefahrene Gitarrentypen freizuschalten – allerdings müssen sie dann erst noch gekauft werden.

Der Klotz
alle Songs mit perfekt auf Expert
Wikingergitarre
alle Songs perfekt auf Medium
Kampfaxt-Gitarre
Expert-Modus durchspielen
Casket-Gitarre
mittleren Modus durchspielen
Snaketapus
harten Modus durchspielen
Fisch-Gitarre
leichten Modus durchspielen

JUSTICE LEAGUE HEROES

Cheatcodes:
Haltet im Pausenmenü alle vier Schultertasten gedrückt und gebt die Kombinationen aus der folgenden Liste ein.

20 Schilder
↑ ↑ ↓ ↓
25 Zufalls-Boosts
← → ← →
Unverwundbarkeit
← ↓ → ↑ ← ↓ →
alle Fähigkeiten am Maximum
→ ↓ → ↓
unendlich Energie
↓ ↓ → → ↑ ↑ ← ←
Master-Cheat
↓ ← ↑ →

Kostümparade:
Kauft Euch coole neue Kostüme für Eure Helden und zieht sie über, indem Ihr in der Charakterauswahl die ■-Taste drückt. Unsere Liste verrät Euch die Preise der hippen Outfits.

Batman: Tarnanzug
74 Schilder
Flash: Walter West
48 Schilder
Green Lantern: Bold
30 Schilder
Martian Manhunter: True Form
15 Schilder
Superman: Kandor
91 Schilder

CANIS CANEM EDIT

Freundinnen:
Erledigt die Missionen in den angegebenen Kapiteln, um die jeweiligen Mädels als Eure Freundin freizuschalten. Ein Kuss Eurer jeweiligen Partnerin bringt Energie zurück.

Beatrice
Kapitel 1: 'That Bitch'
Pinky
Kapitel 2: 'Carnival Date'
Lola
Kapitel 3: 'The Tenements'
Mandy
Kapitel 4: 'Discretion Assured'
Zoe
Kapitel 5: 'Smash it Up'

Neue Kampfcombos:
Findet Transistoren und liefert sie beim Penner ab. Mit jedem Bauteil lernt Ihr einen neuen Move. Woher Ihr die Teile habt, ist dem Gammler nahe der Schule egal.

1. Transistor: Uppercut
■ halten
2. Transistor: Beinfeger
■ ■ halten
3. Transistor: Sidekick
■ ■ ■ halten
4. Transistor: Fünfschlagkombo
■ ■ ■ ■ ■
5. Transistor: Roundhouse-Kick
■ ■ ■ ■ halten
6. Transistor: Kopfüber-Schlag
■ ■ ■ ■ ■ halten

▪ ▪ ▪ MAN!AC Tipps-Hotline ▪ ▪ ▪ (1,86 €/Min)

0190/88241228

Kompetente Hilfe: Kein Weiterkommen mehr bei eurem Lieblingsspiel? Ob zu wenig Munition, unterbelichtete Heldentruppe oder kniffliger Endgegner: Unsere Tipps-Hotline weiß bestimmt Rat. Ab sofort erhaltet Ihr unter 0190/88241228 (1,86 E/Min) kompetente Hilfestellung zu allen Videospielen für alle aktuellen Systeme. Unsere Hotline-Mitarbeiter beantworten Eure Fragen täglich von 8-24 Uhr, natürlich auch am Wochenende. Haben die Mitarbeiter nicht gleich einen entsprechenden Tipp parat, recherchieren sie in umfangreichen Datenbanken nach der Lösung des Problems. Bei Eurem nächsten Anruf wissen sie dann Bescheid, und Ihr spart Euch teure Wartezeiten am Telefon.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

Freispielbare Superkämpfer:
Unsere Liste gibt Euch Aufschluss über die mächtigsten freispielbaren Kampfformen der populären Dragon-Ball-Krieger.

Android 13
Computer & Hass
Android 13 Fusion
Android 13 & Teile von Nummer 14 und 15
Baby Vegeta
Baby & Vegeta in der zweiten Form
Bojack
Unsealed & Galactic Warrior
Broly
Sohn des Paragus & Hass von Goku
Burter
besiegt ihn im Story-Modus
Cell Perfekt
Selbstzerstörung & Cell Perfekte Form
Captain Ginyu
besiegt ihn im Story-Modus
Cooler
Freezers Bruder & Hass von Goku
Cui
Freezers Henker & Vegetas Rivale
Böser Buu
menschliche Kanonenkugel & Majin Buu
Freezer
besiegt ihn im Story-Modus
Garlic Junior
Dämonenstern & Todeszone
Gohan Super Buu
Gohan absorbiert & Böser Buu
Gotenks Super Buu
Gotenks absorbiert & Böser Buu
Großvater Gohan
Muten Roshis Schüler & Fuchsmaske
Guldo
besiegt ihn mit Vegeta, Gohan oder Krillin
Herkules
besiegt Perfekt Cell mit Super-Trunks
Hirudegarn
Hildegarns obere & Hildegarns untere Hälfte
Janemba
Saike Dämon & böse Energie der Menschen
Muten Roshi
Raditz mit Goku besiegen
Super Saiyajin Vegeta
Besiegt Metal Cooler mit Trunks

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Heldencheats:
Benutzt die aufgelisteten Cheats an der in Klammern angegebenen Stelle im Spiel, um diverse Schummel-Modi und Bonus-Charaktere freizuschalten. Gebt alle Codes so flott wie möglich ein und drückt nach der Eingabe die Start-Taste. Ein Tonsignal zeigt die geglückte Cheat-Aktivierung an. Eine Warnung an Xbox-360-Helden: Überlegt Euch gut, ob Ihr wirklich schummeln wollt. Einige Cheats blockieren nach ihrer Benutzung nämlich das Freischalten von Achievement-Punkten. Wem sein Gamerscore heilig ist, der spielt ehrlich!

100.000 verdienen
(im Team-Menü eingeben)
↑ ↑ ↑ ← → ← Start
alle Charaktere freischalten
(in der Charakter-Auswahl eingeben)
↑ ↑ ↓ ↓ ← ← ← Start
alle Zwischensequenzen
(im Review-Menü eingeben)
↑ ← ← ↑ → → ↑
alle Comics
(im Review-Menü eingeben)
← → → ← ↑ ↑ →
alle Konzeptzeichnungen
(im Review-Menü eingeben)
↓ ↓ ↓ → → ← ↓
alle Wallpapers
(im Review-Menü eingeben)
↑ ↓ → ← ↑ ↑ ↓
Filler
(im Spiel eingeben)
← → → ← ↑ ↓ ↓ ↑

Heldenteams:
Kombiniert unterschiedliche Helden wie angegeben, um diverse Team-Boni und Gimmicks zu aktivieren.

Agile Warriors: 10% weniger Energiekosten
Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine
Martial Artists
Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury
Marvel Knights
Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight
Air Force
Human Torch, Ms. Marvel, Storm, Thor
SHIELD-Agenten
Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine
X-Men
Colossus, Iceman, Storm, Wolverine
Alter Egos
Ironman - War Machine, Ghost Rider - Western, Spider Woman - Secret Wars, Ms. Marvel - Ventura, Thor - Beta Ray Bill
Assassins Blade
Deadpool, Elektra, Wolverine
Avengers: 5% mehr Schaden
Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel, Bad to the Bone Blade, Ghost Rider, Luke Cage, Ms. Marvel
Classic Avengers
Black Panther, Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel
Dunkle Vergangenheit
Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman
Defenders
Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer
Doppel-Date
Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm
Fantastic Four: 20 Energieeinheiten pro KO
Mr. Fantastic, Invisible Woman, Human Torch, Thing
Femme Fatale: 5% mehr Schaden
Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman
Flashback
Iceman in Schneeform, Captain America in WWII-Form, Original-Daredevil & Ghost Rider
Marvel-Roality
Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm
Natural Forces:
5% des ausgeteilten Schadens als Lebensenergie-Zuwachs
Thor, Storm, Human Torch, Iceman
Natural Leaders
Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm
Weapons Specialists
Blade, Captain America, Deadpool, Elektra, Nick Fury
Think Tanks: 15% mehr Maximal-Lebensenergie
Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man, Iron Man
New Avengers: 5% auf alle Wiederstände
Capt. America, Wolverine, Luke Cage, Spider-Man, Spider-Woman
New Fantastic Four
Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor
Power Platoon: 20 Energieeinheiten pro KO
Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor
Raven Ultimates: +6 auf Body, Strike und Focus
Deadpool, Colossus, Moon Knight, Thing
Scorchers
Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor
Supernaturals
Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor

Bonushelden:
Um folgende Helden in "Marvel: Ultimate Alliance" freizuspielen, erledigt Ihr einfach die aufgelisteten Vorraussetzungen. Viele der Bonushelden braucht Ihr als Mitglieder für schlagkräftige Heldenteams.

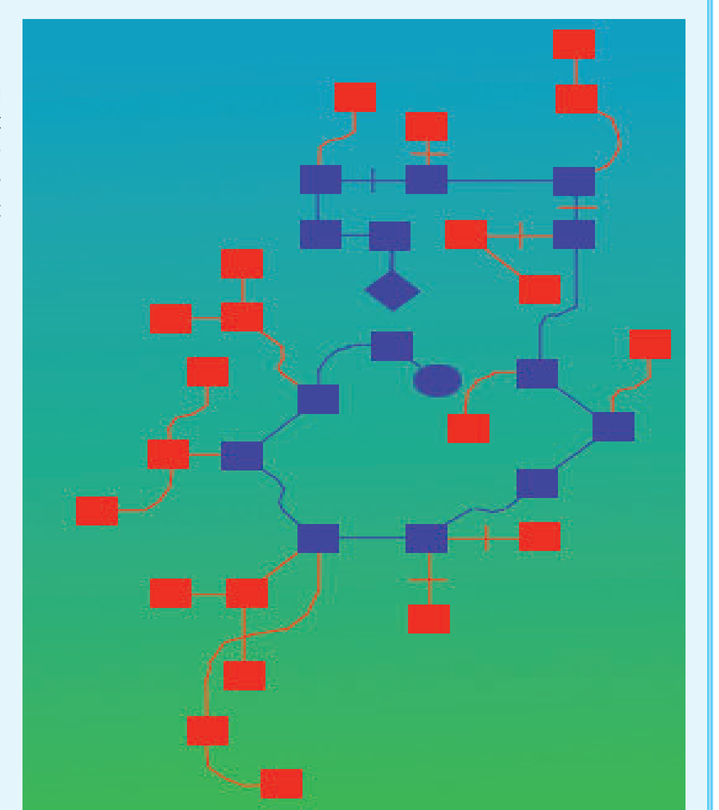
Black Panther
sammelt die Black Panther Actionfiguren in allen Akten des Spiels
Blade
spielt das Crane-Spiel in der Murder-World
Daredevil
sammelt die Daredevil Actionfiguren in allen Akten des Spiels
Dr. Strange
rettet ihn im ersten Akt vor Mandrin
Ghostrider
rettet ihn in Akt 2 vor Mephisto
Nick Fury
spielt "Marvel: Ultimate Alliance" im leichten oder normalen Schwierigkeitsgrad durch
Silver Surfer
erledigt sämtliche Comic-Missionen

MYST



Selenitischer Irrgarten:
Das Labyrinth aus der Selenitischen Zeit gehört mit zu den schwersten Rätseln des Klassikers "Myst". Damit Ihr nicht von Hand die Pfade mitkritzeln müsst, haben wir für Euch eine komfortable Karte erstellt. Damit sollte das Alptraum-Labyrinth zum Spaziergang werden.

Legende:
blaue Route
richtiger Weg
rote Route
Sackgasse
Quadrate
Rotationspunkte
Raute
Eingang
Kreis
Ausgang
senkrechte Striche
Hindernisse



B-BOY

Tanzbare Cheats:
Nutzt die folgenden Cheats in der Cheateingabe, um etliche Moves und Modi freizuschalten.

alle Jam-Modus-Levels freischalten
92750
alle Jam-Modus-Musikstücke freischalten
85872
alle Jam-Modus-Levels, Charaktere und Musikstücke freischalten
34589
schaltet alle Moves, Musikstücke und Klamotten des 'Livin' Da Life'-Modus frei
39572
schaltet sämtliche Moves frei
50361
schaltet sämtliche Moves für die Modi 'Livin' Da Life' und Jam frei
43649
alle Musikstücke freischalten
78727
alle Club-Levels freischalten
17345
alle Pro-Levels freischalten
11910
alle Codes ausschalten
26939

POKÉMON MYSTERY DUNGEON



Passwörter:
Gebt die folgenden Passwörter ein, bevor Ihr Euer Spiel ladet. Die Möglichkeit dafür besteht in der 'Wonder Mail'. **W** steht hierbei für das weibliche Symbol, **M** für das männliche. Auf diese Weise schaltet Ihr zahlreiche Gebiete und Figuren frei.

Donnerwellen-Höhle in der Himmelblauen Ebene
0?09PMY ??+73+H?F+?204M?W
Felsenhöhle
3?2N82Y?4Q8341? W...65R...!?W
Mondblick-Berg
0?05760?4WP4KX?6-?0553?-
Himmelblaue Ebene
5?2YQW0??T0QJC?M FH16WR?W
Mondblick-Areal
6?2+W40??QN3PC?
Q8J06SY?F
Feebas als wildes Pokémon
X?7PW?+??XP6RJ?QFCJ
5?W??
Mantine als wildes Pokémon
4??N22...??Q6JH3?M8470JW
Roselia als wildes Pokémon
F?4N+WT??+6NFR?JF?
6685?W
Porygon als wildes Pokémon
F?434?t?429H90?7H
56R8K?W
Lapras freischalten
F?J?690?4Q6CC!??8?
668Q?W
Feebas freischalten
X?7PW?+??XP6RJ?
QFJC5?W??
Mantine freischalten
4??N22...??Q6JH3?M
8470
Minun freischalten
F?RPF?...??+7?CT?H64?
0R???
Roselia freischalten
F?4N+WT??+6NFR?JF?
6685?W
Pantomime Jr. Statuette
461F0JT?0+7X(...)Q?HRNN
0J W?Q
Pika-Band
??7YW1+??-PQHC?MS6?0+Q?W
Silbergummi
4?9C33+??M7-!P?XS4
66C11?W
TM-Brüller
4?MJ4PT?0?7QHF?90
470?5?K
TM-Folter
F?CN310?4QR-PS?0H67RM0?W
weißer Gummi
??7N21X??Q640??Y84
60...R?W
'Weavile Fig'-Mission
??7S0NF?4!M1-2?(...)+MN0J??Q

Geheime Dungeons:
Nachdem Ihr Rayquaza besiegt habt, könnt Ihr diverse geheime Dungeons freispielen. Folgt einfach den Anweisungen der Liste.

Begrabenes Relikt
stürmische See durchspielen, später bekommt Ihr Post und müsst erst mit Lombre, dann mit Shiftry sprechen
Relikt des dunklen Ritters
kauft das Areal 'Geheimer Wald'
Wüstenregion
kauft das Areal 'Furnace Wüste'
Weit entferntes Meer
kauft das Areal 'Ruhige See'
Feuerfeld
gebt Xatu Spindas Feder
Großes Meer
kauft das Areal 'Ruhige See'
Jubelturm
spielt das Pitfall-Tal durch
Blitzfeld
spielt das Feuerfeld durch
Meteorhöhle
freundet Euch mit Lugia an
Nordwindfeld
spielt das Blitzfeld durch
Pitfall-Tal
spielt die Nord-Range durch
Reinheitswald
spielt das Pitfall-Tal durch
Westliche Höhle
freundet Euch mit Ho-Oh an
Wunschhöhle
spielt das Pitfall-Tal durch



Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.

Über **400** Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.

74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!

Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm ISBN 3-00-015290-3

Händleranfragen an gameplan@maniac.de

Zahlungsbedingungen

Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ____________________

STRASSE, NUMMER ____________________

PLZ, WOHNORT ____________________

DATUM, UNTERSCHRIFT ____________________

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).

JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ____________________

KONTONUMMER ____________________

BANK ____________________

BANKLEITZAHL ____________________

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Damals gab es sie noch: die Nintendo Space World. Auf der Hausmesse das japanischen Giganten wurden die N64-Hits der Zukunft vorgestellt: egal, ob erste Infos zum Überspiel "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" oder Eindrücke von "Starfox 64". Auch im Test waren einige Granaten für das Nintendo-System zu Gast: Während "Mario Kart 64" mit 82% nicht ganz in die Regionen des SNES-Vorgängers bretterte, sahnte die berüchtigste Keilerei neben "Mortal Kombat" in der "Gold"-Edition 88% ab – Oliver Ehrle schwärmte von ultimativen 70-Hit-Combos. Die Toptitel des Monats waren aber der sagenhafte Arcadeflitzer "Rage Racer" sowie "Donkey Kong Country 3" mit je 90%. Christian Blendl schlug sich indes mit schlüpfrigen Saturn-Importen herum. Pfui!

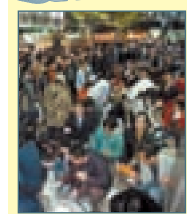
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Während der weise "Red Steel"-Meister den potenziellen Spieler mit einem deftigen 'You suck' verhöhnt, macht Ubisoft klar, dass im virtuellen Las Vegas der Tod lauert.

DAS LETZTE...



Alle Jahre wieder ist es soweit: Japaner machen Camping-Urlaub... vor Videospiel-Geschäften. Egal, ob mit Schlafsack, Liegestuhl oder Regencape bewaffnet – tausende Nippon-Zocker standen an, um eine von knapp 90.000 PS3-Konsolen zu ergattern. Ratzfatz wanderten diese über die Ladentische – wann Nachschub kommt, ist ungewiss.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), ViSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 45
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: Nintendo Wii © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, dass in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

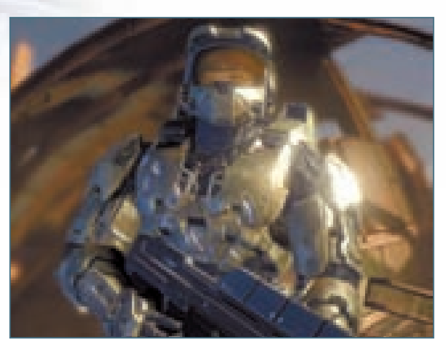
INSERENTEN

Inserent	Seite
Atari	93
Codemasters	69
Eidos	39
Flanders	47
Flashpoint	105
Freakware	85
Gameshop Sandmann	107
Gamestore	81
Media Games	77
NBG	37
Nintendo	33, 2. US
Primal Games	89
Sony	19, 20,21
Take 2	35, 4. US
Ubisoft	30, 31, 3. US
Vintage Games	107
Vivendi	25
Wolfsoft	47

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

NEXT T!ME 2/2007

Wii gefällt Euch das? Wir nehmen das komplette Start-Line-up des Wii unter die Test-Lupe – ballern uns durch **Far Cry Vengeance** und skaten mit **Tony Hawk** um die Wette. Geht's noch besser? Klar! Lara Croft feiert in **Tomb Raider: Anniversary** runden Geburtstag, während **MotorStorm** und **Ridge Racer 7** zeigen, was in der Playstation 3 steckt. Die Xbox 360 kontert: Wir räumen mit den Gerüchten um **Halo 3** auf und liefern echte Bilder und Infos. Ihr wollt noch mehr? Bitte: 16 Seiten Extended und die Spiele des Jahres gibt's gratis obendrein. Wenn das kein Angebot ist...



Der System-Seller auf Xbox 360? Erfahrt alles zu DEM Ego-Shooter für die Microsoft-Maschine: "Halo 3".

Auf der MAN!AC-DVD:

Dead or Alive Xtreme 2 – Bewegte Brüste in bewegten Bildern: Wir spielen mit den NextGen-Schönheiten Volleyball und machen uns mit Jet-Skis nass!

God of War 2 – Das letzte große PS2-Highlight: Götterkrieger Kratos kehrt zurück und metzelt sich durch unser ausführliches Video-Preview.

Viva Piñata – Ein Spiel zum Verlieben – Exklusiv-Entwickler Rare macht Euch zum virtuellen Tierzüchter. Wie gedeihen die Knuddelviecher im MAN!AC-Garten?

Ab Freitag, den 29. Dezember

DELTA FORCE

BLACK HAWK DOWN

TEAM SABRE





Jetzt im Handel erhältlich!



Führe dein Team durch den tiefen Dschungel Kolumbiens und die endlosen Wüsten des Irans und stelle dich dem Feind in zwei packenden Einzelspieler-Kampagnen.

WITH NET PLAY

PlayStation 2





NOVALOGIC

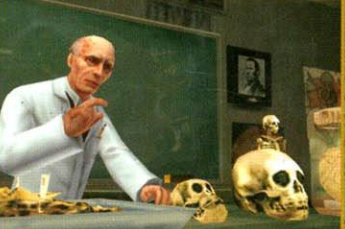


©2006. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from NovaLogic. Delta Force® - Black Hawk Down®: Team Sabre™ is a trademark of NovaLogic and is used under license. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ROCKSTAR GAMES
PRÄSENTIERT

CANIS•CANEM•EDIT™

JETZT ERHÄLTLICH



WWW.ROCKSTARGAMES.DE/CANIS



PlayStation®2


©2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, das R★ Logo, Canis Canem Edit und das Canis Canem Edit Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. "PS" und "PlayStation", sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Videospiels ist frei erfunden. Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Ereignissen, privaten oder juristischen Personen sind nicht beabsichtigt und rein zufällig. Weder die Entwickler noch die Publisher dieses Videospiels befürworten, dulden oder unterstützen die in diesem Videospiel gezeigten Verhaltensweisen.